

ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japo
nº4 - 595 pts.
GAMETYPE Nº4 595 PTAS. 3,58 €
8 414090 216715 00004
MUGEN
Aprende a hacer tus screenpacks + 8 nuevos personajes
TOP SECRET
Analizamos Metal Gear Solid 2 en profundidad
DOSSIER ESPECIAL RECORDATORIO
SNK FOREVER
Kyo & Iori © 1994, 95, 96, 97, 98, 99, 2000, 2001 SNK © Eolith 2001



Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", Luis Retamal "Kim Kapwham", Jose A. Sanchez "Irvine", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Nacho Guinamand "Snatchor", Rafael Fernández "Mangafan", , Néstor Rubio "Omega Clarens", , "Torke, the Undead" y Paty Paraiso "=^_^= Nami ".

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Vídeo:
Javier Herreros

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquin Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Enero 2002
PUBLICACIÓN MENSUAL

Okaeri!!

Estamos aquí esperando a ver si llega la *Navidad* de una vez, porque... ¡¡vaya que tienen morro los de las tiendas!! ¡¡Principios de Diciembre y todas las luces puestas!! Bueno, cuando leáis estas letras no sólo será Navidad sino que estará muy entrada y en algunos casos incluso estará a punto de irse. Es por esto que el equipo de ***Gametype*** os desea un *Feliz Año Nuevo* y todas esas cosas que se desean por estas fechas.

Me gustaría comentaros que el mes pasado la portada salió como esperábamos de color, aunque no se puede decir lo mismo del papel que se usó. Es una pena que con lo bonita que podría haber salido se nos quedase que la revista parecía un folleto. Y no, no tenía mal papel interior, es sólo un efecto de las cubiertas.

Este mes ojalá todo vaya bien, y ojalá quedéis satisfechos con el dossier que hemos preparado para darle la despedida a la vieja-clásica **SNK**. Y digo lo de vieja porque las noticias han dejado correr la voz justo hoy de que... ¡¡**SNK** vuelve!! Más información al final del *dossier*.

Algunos habréis visto nuestro anuncio de este número en otras revistas de la línea otaku de nuestra editorial. En ella ponía que este mes se incluían las novelas oficiales de ***KOF2001***. Como veréis por el tamaño de letra del dossier nos ha sido imposible meter las novelas. Y quitar otros artículos sería pasarse con la temática ***KOF***, ¿no creéis? Así pues, hemos dejado las novelas para el próximo número.

Como comprobaréis tras estos primeros 4 números estamos haciendo una mezcla de contenidos al estilo ***Loading*** con información directa japonesa de ultimísima hora. Hay quienes prefieren el estilo antiguo, los hay que creen que deberíamos fijarnos más en el mercado japonés... Nosotros trataremos siempre de contentaros a todos.

¡Ah! Si podéis, echad un vistazo a esta *web:*

http://www.multimania.com/typeteam

Nos leemos el mes próximo. *Matta Raigetsu!!*

Sergio Herrera
(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)

CONTENIDOS nº4

GAME CUBE

La compañía **Bandai** oficialmente se ha unido a **Game Cube** lo cual conlleva la creación de títulos como este: ***Kinniku Man 2nd Generation: New Heroes Vs Legendary Heroes***, un juego de *wrestling* en el que podremos elegir a todos los personajes más carismáticos de las dos series de *KinnikuMan*.



Namco anunció que conversionará su recreativa ***Smashing Drive*** para **Game Cube**, el juego contará con las fases y los coches de la versión *arcade* e incluye un modo nuevo de juego para 2 *players*, en el juego podremos equipar a cada vehículo varios tipos de armas diferentes como baterías de poder, cohetes y demás artilugios, el juego se prevé que salga el año que viene pero aún sin fecha definitiva.

Gaming Target ha dicho que **Konami Japan** les confirmó que estaba en proceso de desarrollo un nuevo capítulo de la saga ***Castlevania*** exclusivo para **Game Cube**.

Ya se ha desvelado que podremos jugar con *Jill Valentine* en el ***Biohazard*** de **Game Cube**. La calidad gráfica de este personaje sigue siendo increíble. Podéis ver más al respecto



Nintendo Game Cube salió a la venta en los USA el 18 de noviembre. El 29 de noviembre declararon que en los diez primeros días se vendieron 530.000 **GC**. De los 740.000 que sacaron al mercado, 100.000 de ellas fueron para Latino-América y Canadá y otras 74.000 están en las tiendas de alquiler. Los otros componentes relacionados a **GC** se venden casi uno por cada **GC**, es decir un componente de ellas (un mando) y dos juegos por cada **GC**. El juego más vendido de momento es el ***Luigi Mansion***.

PSX / PS2

Bandai lanzará el *RPG* ***Inu Yasha*** para **PSX** el 20 de noviembre en Japón. El juego, basado en el popular *manga* de *Rumiko Takahashi*, cuenta con



escenas que no se incluyeron en la serie e historias que son exclusivas para este juego. Los afortunados nipones que reserven el juego se verán obsequiados con un libro especial, todo al módico precio de 5800 ¥.

Los fans de los juegos originales están de enhorabuena ya que **Taito** sacará para la primavera del año que viene el juego: ***Jet de Go! 2***, el singular simulador de aviones en el que seremos un piloto de las aerolíneas japonesas. Nuestra misión será volar entre diferentes ciudades, el juego cuenta con 4 modos: *Scenario Mode*, *Lesson Mode*, *Freak Loose Mode* y *Extra Mode* (en la redacción aún esperamos que salga el quinto modo, llamado *Taliban Crash*). A la hora de manejar el panel de control del avión podremos elegir entre 3 opciones: *automático* (para los principiantes), *manual* (un modo pensado para un jugador medio) o *profesional*.



Sony ha anunciado un nuevo *action-RPG* llamado ***Dual Hearts*** para **PS2**. En él tomaremos el papel de un buscador de tesoros que quiere llegar a *Sonno Island* para encontrar la llave del misterioso templo de los sueños, pero no le será fácil, ya que mucha gente quiere lograr ese mismo objetivo. La fecha de lanzamiento del juego está prevista para Febrero del 2002.



El director de **Sony** en una entrevista de **Financial Time** declaró que la aparición de **X-Box** de **Microsoft**, ya que lleva *HDD* (disco duro) y adaptador de red (para *internet*) todo de serie, posiblemente afecte a que **Sony** adelante el proyecto **PlayStation3**.
Comenta el director que:
· La gran amenaza para **PS2** es que por causa de **X-Box** el circulo vital del mercado cambie. Como resultado de este cambio en el mercado no sabe si **PS2** puede mantener la misma postura de comercio y hay posibilidades de que la vida de **PS2** se reduzca a tan sólo 3 años.
· La venta de **PS2** va por buen camino, pero también declara que todavía no se ha llegado a recuperar el coste de la producción del *Frontend Chip* de **PS2**, ya que el coste de producción salio bastante caro.
· La venta de **Game Cube** en Japón no ha salido como había supuesto

Nintendo, sino que se ha conseguido un tercio de lo que ellos habían supuesto. Sin embargo **PS2** está reconocida como una consola imprescindible entre los jugadores. También ha habido un intento de una nueva producción por parte de **Sony** de una consola portátil para hacer frente a la **GBA** de **Nintendo**, pero el director del **Sony Computer Entertaiment** (**SCEI**) negó esta idea hasta no estabilizar el mercado de **PS2**. Eso sí, la idea se quedó pendiente de una posible aceptación. A diferencia de las preocupaciones del director de **Sony**, los analistas siguen pensando que **PS2** va ser el líder del mercado de las consolas de la generación actual. Según la investigación de **IDC** se prevé que la base instalada de **PS2** en Estados Unidos que actualmente es de 7.200.000, para el año 2004 se llegue a los 34.000.000. En cambio el número previsto para el año 2004 de **X-Box** será de 20.000.000 y de **Game Cube** 18.000.000. De una manera u otra, la producción de **PS3** ya está en marcha. **Sony**, junto con **IBM** y **Toshiba** están en co-producción de la tecnología que incorporará la futura consola.

D3 Publisher ha anunciado un nuevo juego para **PS2** llamado ***Minerva***, el juego es un simulador táctico en el que tomaremos el papel de *Alicia* (la cual tiene gran parecido con el cantante de ***TM revolution***). Nuestra misión será dirigir y colaborar con otros compañeros para terminar con éxito las misiones. El juego cuenta con 24 escenarios en las que podremos llevar acabo hasta 50 tipos distintos de estrategias. Acabar con todos los enemigos o destruir sus barreras será lo que nos espera en este juego cuya salida está prevista para verano del año que acaba de entrar.



Konami lanzó el juego ***K-1 World Grand Prix 2001*** para **PS2** en Japón el pasado mes de Diciembre. Tiene un total de 18 personajes (al menos en principio) basados en luchadores profesionales del ***K-1 Fighters*** y cuenta con capturas de cada uno de estos luchadores. El juego cuenta con un modo para un jugador llamado *Grandprix*, el *modo torneo* y el *modo 5:5*. Tortas a mansalva.



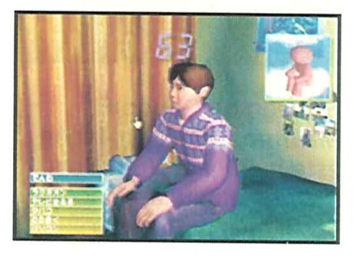
Goemon vuelve a la carga con un nuevo juego para **PSX** llamado ***Goemon: New Generation Succession***. Como el nombre indica hay un cambio.... ¡Diox! ¡¡¡Ya no es el *Goemon* aquel tan querido de la cara de loco!!! Menuda pérdida... es decir que los diseños de personajes han sufrido un gran cambio (estilo *anime*) y veremos a unas cuantas caras nuevas. El juego cuenta con entorno *3D*, pero jugabilidad al estilo *2D*. Haciendo una reserva del juego desde la *web* de **Konami** recibiremos una alfombrilla para el ratón de regalo.



Square ha anunciado nuevos personajes que serán incluidos en ***Kingdom Hearts***. Por parte de **Square**: *Squall* de ***FF8*** (con un look tipo híbrido entre *Laguna* y él y con el pelo largo) y *Yuffie* de ***FF7*** (con algunos cambios de vestuario). **Disney** por su parte a incluido a *Chip* y *Chop*, *Hércules* con toda su fauna y *Alicia* con su *país de las maravillas*... podremos luchar contra aquellos carismáticos soldados con física de cartas... impagable.



Sega conversionará para **PS2** el simulador de "*Dios*" ***Roommania #203*** (vaya, un "*mania*" que no es de **Konami**). En el juego tendremos que controlar la vida de un pobre chico que está en una residencia de alumnos y entra en la universidad. Para atraer la atención del chico podremos poner objetos en la habitación para que él los vea y cambie sus decisiones. Esta versión tendrá más mini-juegos que la aparecida en **DC**.



Sega lanzará el año que viene en Japón el juego para **PS2** ***Let's Make a J. League Pro Soccer Club 2000***, la última versión de este simulador (que las anteriores versiones ya han vendido un millón de unidades en Japón).



Nuestra misión en el juego será crear el mejor equipo del mundo gestionando partidos con otros clubs, fichando jugadores, etc... pero lógicamente con los equipos japoneses (en la versión japonesa).

1.8 millones de copias de ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*** es la escalofriante cifra que **Konami** ha lanzado en *Norte-América*, y esperan vender 2 millones de copias de aquí a final de año. Desde luego, el juego venderá lo que no está escrito.



El juego de **Capcom**, ***Maximo***, saldrá en Japón este mes para **PS2**. Se trata de un título de acción *3D* al más puro estilo plataformero. ¿Y qué decir de él? Pues que siendo una secuela del mítico ***Ghost'n Goblins*** seguro que nos tiene enganchados muchas horas frente a la pantalla. Y de regalo, unos calzones con corazones.



DREAMCAST

Sega y **Chunsoft** han pospuesto la fecha de salida de su *RPG* ***Shiren Mysterious Dungeons Gaiden: Asukaken*** del 20 de diciembre al 7 de febrero, ya que **Sega D-Direct** anunció que quien reserve el juego *on-line* desde la *web* se llevará de regalo una alfombrilla exclusiva (una simple escusa). En el juego nos pondremos en el papel de una heroína llamada *Asukaken*, la cual debe defender su pueblo natal que está siendo atacado por criminales de otro pueblo. El juego cuenta con soporte para *Internet* con el cual podremos jugar con otros amigos y bajarnos nuevas técnicas y objetos del servidor.



Sega anunció oficialmente que para el día 7 de Diciembre sacarán las últimas **DC** al mercado. Pero como desde marzo, que es cuando se anunció el fin de la producción de la consola, han seguido apareciendo modelos diferentes, han cambiado varias veces los precios y la producción de juegos ha aumentado, pues la venta de **DC** en estos últimos 6 meses ha crecido hasta tal punto que en Septiembre se acabaron los *stocks* para la venta nacional (en Japón). Pero los pedidos de los compradores de **DC** seguían aumentando a causa de las nuevas producciones de juegos para esta consola, así que Sega ha decido coger las 20.000 **DC** que tenía previstas para sacar en occidente y las han convertido en versión japonesa para suplir la demanda. Cuando vendan estas unidades se acabará la venta de esta consola definitivamente. La fecha en que anunció Sega la muerte de **DC** fue el 27 de Noviembre, el mismo día que hace tres años salió a la venta.

X-BOX

Pacific Century Cyber Works Japan ha anunciado un nuevo juego *RPG on-line* para **X-box** llamado: ***Lost Continents***. En el juego podremos crear nuestro propio personaje e interactuar con cientos de otros, investigar ciudades perdidas y acabar con enemigos para hacer el trabajo de costumbre: salvar el mundo. El juego aún está en fase primeriza, ya que no se prevé su salida hasta el 2003.

La versión de ***Silent Hill 2*** de **X-Box** estará basada en la versión de **PS2** pero contará con un escenario extra llamado ***Born from a Wish*** donde podremos jugar con *María*.

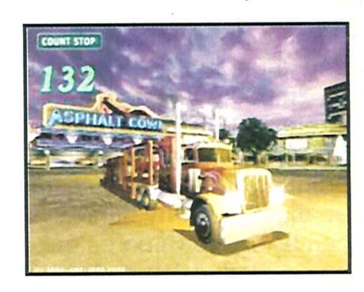
Este escenario *extra* nos dará aproximadamente 6 horas más de juego.



ARCADE Y OTROS

Namco ha anunciado la inclusión de un nuevo personaje en ***Soul Calibur 2***. Se trata de *Kirik*, aquel personaje de la gran lanza llamada *Kali-Yuga*.

The King of Route 66 es un *arcade* de **Sega** similar a ***Crazy Taxi*** en el que tendremos que transportar cargamento de un lugar a otro en un tiempo especificado, sólo que a diferencia de ***Crazy Taxi*** aquí tendremos que usar para esta labor un camión (qué chulo, espero que le pongan la opción de pitar y gritar a las señoritas apostadas al lado de la vía pública, sin duda el orgullo de todo camionero).



El ***Guilty Gear X*** de **PC** contará con el extra de traer un *salvapantallas*, un fondo de escritorio y 6 ilustraciones de regalo. Habrá que pillarselo...

IRVINE_KI
YukiAucifer@hotmail.com

SIEMPRE + A ESCOGER, SIEMPRE + NOVEDADES

Máximum servicio para tu móvil ¡ Atrévete !

906 292 378

1) Llama al 906 292 378
2) Marca la referencia del logo o de la melodía escogida
3) Está cargado

www.logosmelodias.com



GRAN JUEGO 2002

Si quieres ganar los nuevos Nokia, solo tienes que enviar el mensaje SMS con la palabra Nokia para ganar el 8310 al 7123

y con la palabra NOK si quieres ganar el 5510 al 7123.
Cuanto mas mensajes envies mas posibilidades tendras de ganar.

Valido para Airtel, Amena y Movistar 1 € por SMS

------ GRANDES LOGOS ------



51752	14297	51678	18512	18536	19682
19663	19653	19639	18545	11359	20173

------ POSTALES ------


15585 : Ha nacido el...

aga ? 61014: Que quiero la leche!



18538 : Zidane, mejor que nunca

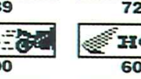
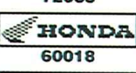


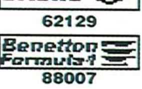
18535 : Rivald ...Pichichi

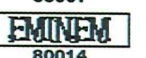
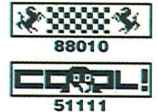
------ LOGOS ------

51107	51770	94036	97000	17357	83606	83520	62053
18497	10554	00153	17360	88010	51026	51001	72011
51039	51004	19627	19626	19624	19621	19301	17349
13675	10931	08177	51789	51781	51771	51757	51649
10171	10170	51597	10165	10161	10141	15333	15330
15327	60223	60137	88019	88002	00136	11894	11889
11885	89013	89007	89000	14544	14526	12674	12669
60027	11894	11889	65027	89013	65016	58049	14544





73039	72035	10622
60090	60018	00155
62134	62129	56022
88019	88007	88010
51103	80014	51111

------ MELODIAS ------

ULTIMAS NOVEDADES

14497 King George - Dover
11496 Can't get you out - Kylie Minogue
14437 Analyse - The Cranberries
09761 You rock my world - M. Jackson
10772 Toda - Malù
14961 In the end - Linkin Park
13584 Androgyny - Garbage
23232 Samb Adagio - Safri Duo
14210 I want love - Elton John
14499 El virus del amor - Los Canos
09791 Eternal flame - Atomic Kitten
09827 Sweet baby - Macy Gray
18634 Would you be happier - The Corrs
14971 I'm a believer v2 - Smath mouth
14970 Souvenir - M-Clan
14969 Dime por qué - Daniel Andrea
14947 Luv me luv me - Shaggy
14708 I Soleda - La Oreja de Van Gogh
14496 Muevete - David Civera
14484 Side - Travis
14437 Analyse - The Cranberries
14436 It began in Africa - Ch. Brothers
14210 I want love - Elton John

TOP CINEMA

15005 Pokemon
11039 Police academy
11047 Prettty woman
11142 Reservoir dogs
11060 Rocky
11031 Star wars
11190 Superman
11172 Titanic
08076 Top gun
11136 Trainspotting
11137 Natural born killers
20114 Walk this way
11032 You can leave your hat on
11033 Zorba the greek
11160 Fame
11011 Flashdance
11094 Forrest gump
11155 Ghostbusters
11096 Goldfinger
11097 Grease
11099 Gremlins
11017 Indiana Jones
11005 James Bond

TOP ROCK

22026 We will rock you
15448 Spoonman
22181 Angel
17075 Creep
22191 My generation
15415 This is love
15404 Ain't my bitch
15302 Sweet Dreams
14425 Every You & every me
14237 Lump
13974 All by myself
13819 Under the Bridge
13787 Beautiful Day
22147 Smells like teen spirit
22164 Light my fire
22151 The Wall
22129 The Final Countdown
22116 Blue Suede Shoes
22094 Simply the Best
22089 Losing my religion
22040 Wonderwall
22089 Loosing my religion
22040 Wonderwall

SORPRENDE A TUS AMIGOS !

Carga un anuncio delirante para personalizar tu contestador. Deja que vive tu contestador y elige mensajes originales y divertidos como :

El Chapucero, El abucheo, El Casino, El Pelotón de Ejecución, El Militar, El dolor de cabeza, El Dentista, En el Coche, El Elastico, El Baño, El Espanto, El Stewart, La alarma, El Principe, El Sordo, El Cura, El filósofo, El Buceo, Los Gatos, El Helicóptero, El Teatro, El Jinete Esnob, El Domador, El Tronzador, Juegos TV, La Pocilga, El "Poli", El Campesino, Fotógrafo Lúbrico, Formula 1, El Estornudo

906 292 682

Logotipos y melodias para NOKIA de las series 3xxx, 6xxx, 7xxx, serie 8xxx excepto 8110i (solo timbre), serie 9xxx logotipos: 5xxx. Melodias, 8110i. Logotipos de gran formato : Series 3xxx, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890. Melodias para SAGEM MC9xxx. Melodias para MOTOROLA: Accompli A008,Timeport 250+260,V50,51,100.PHILIPS, PANASONIC,ALCATEL, ERICSSON,SONY : Operativo en los modelos que posibilitan la función de composición o personalización de melodias. Catálogo de todas las melodias compatibles disponible en www.logosmelodias.com • - RC 43759598 • 906 : 152 Pts/mn

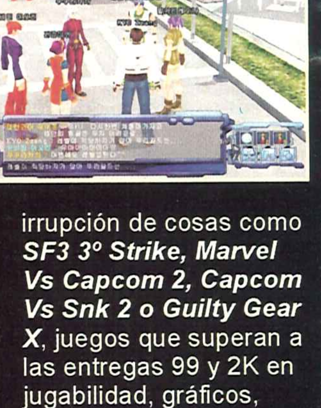
ONLY KOREA ONLY KOREA ONLY KOREA ONLY KOREA ONLY

A principios de Diciembre estallaba la bomba en todas las webs de aficionados a los juegos de lucha. Tras la triste desaparición de SNK y la venta de los derechos de la saga King of Fighters a compañías coreanas, esperabamos de todo. Pero lo que nunca imaginamos ni es sueños fué un RPG online al estilo Phantasy Star Online...



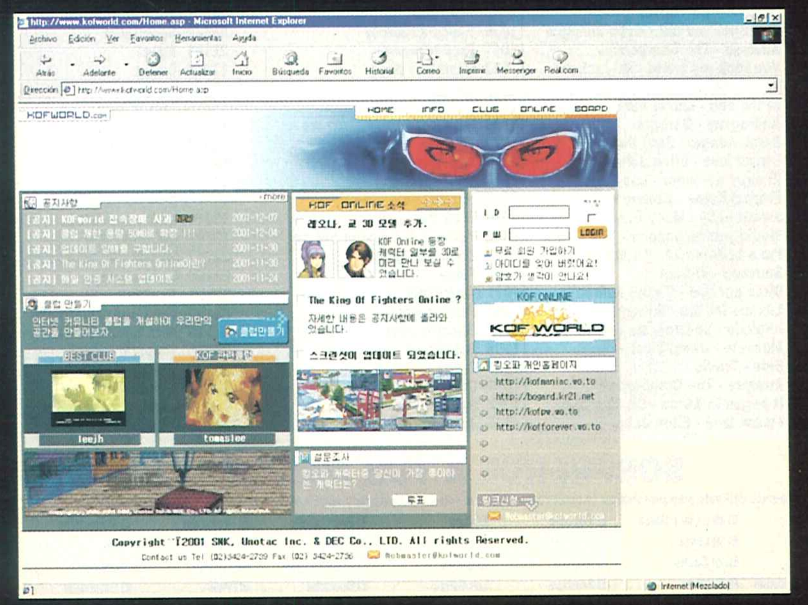


Sobre la saga ***King Of Fighters*** se han escrito verdaderos océanos de tinta por todo el mundo. Hasta el 98 fue sin duda considerada como el juego de lucha 2D más perfecto jamás realizado y el preferido por todos los expertos para lucir sus técnicas más depuradas. A partir del 99 y coincidiendo con el inevitable declive de **SNK** la saga cayó hasta lo más bajo de los infiernos jugables, siendo acusada de anquilosamiento, falta de innovación e imaginación, vaguería por parte de los programadores y un juego nada limpio por culpa de los *strikers*. Parece ser que ***KOF 2001*** va a remediar todo esto, y por lo que llevamos visto supone todo un relanzamiento, pero ese no es ése el caso que nos ocupa. Lo que quiero decir es que ***KOF*** es un juego con la que muchísima gente ha crecido y aprendido a luchar, y sus admiradores se cuentan por millones en todo el mundo. Admiradores que tienen sus propias ideas que aportar sobre el juego,, y algunas de ellas nada despreciables, visto está el éxito de programas como ***MUGEN*** y similares, con gente creando sus propios personajes o adaptándolos a su gusto.



Paradójicamente, el cierre de **SNK** parece ser el revulsivo que la saga ***KOF*** necesitaba para volver a la primera línea de combate, abandonada tras la irrupción de cosas como ***SF3 3º Strike, Marvel Vs Capcom 2, Capcom Vs Snk 2 o Guilty Gear X***, juegos que superan a las entregas 99 y 2K en jugabilidad, gráficos, músicas y opciones. Debido a esto, multitud de programadores con ideas nuevas se ven libres para expresarse, y una de ellas es este ***KOF On-line***, o la primera incursión de *K´, Kyo, Iori &* compañía en las 3D sin que eso suponga sinónimo de bodrio.

Cuando uno piensa en un ***KOF*** con polígonos, vienen a la cabeza las infaustas adaptaciones de ***Fatal Fury Wild Ambition, Street Fighter EX*** o ***Samurai Spirits Warriors Rage***, juegos con muy buenas intenciones y muy mala realidad. Pero esto no es un juego de lucha, señores. ***KOF On-line***



Si queréis echarle un vistazo, la dirección de la pagina en cuestión es http://www.kofworld.com
Eso sí, o sabéis coreano como yo o las vais a pasar realmente canutas...

es mucho más que eso. Bebiendo de las fuentes del mítico ***Samurai Spirits RPG*** y rescatando ideas del mil veces anunciado y nunca realizado ***Fatal Fury RPG, KOF Online*** es un señor *RPG* en tiempo real con personajes realizados en unas 3D más que decentes que se moverán por una *SouthTown* pocas veces mejor plasmada.

La idea es simple: tu eliges a un personaje de los ya creados o crear uno nuevo, y pasaremos a personalizarlo a nuestro gusto otorgándole unas características según nos apetezca definidas en velocidad, técnica, resistencia, fuerza...aparte de otorgarle un nombre, puesto que seguramente alguien ha elegido ya el mismo personaje que nosotros mismos y hay que diferenciarse (no quiero ni pensar en la de *Kyos* que va a haber sueltos...). Una vez creado nuestro personaje pasaremos a las calles de *SouthTown* y podremos charlar con los otros jugadores exactamente igual que en ***Phantasy Star On-line,*** oir rumores, vacilar de nuestras habilidades o desafiar a cualquier viandante a un combate. Por supuesto, también podremos crear equipos para canear mejor a los malvados o incluso fundar gimnasios donde enseñar a otros jugadores técnicas más avanzadas (me sé de uno con máscara que va a poner un local de *Kyokugenryu Karate* en cuanto empiece *XDD*).

El aspecto de los combates es el menos concretado, ya que no se sabe todavía si se optarán por luchas en 3D y polígonos u optarán por una representación fidedigna de los combates 2D usando emuladores como la vista en el emulador ***Kawaks*** o ***Mame*** por *Internet*. Esto rozaría la ilegalidad, pero si ya tenemos que pagar por el juego y por el acceso a los *Lobbies* virtuales, sería lo más lógico dado que **SNK** no existe y no hay nadie que reclame los derechos. En caso de usarse las *3Ds*, estaría por ver la rapidez de los combates y el manejo ya que los programadores juran y perjuran que van a mantener todos los golpes normales y especiales de cada personaje, y a mí que me expliquen como realizar un movimiento del tipo *HadokenX*2+Puño con 3 ejes direccionales. Probad a hacerlo en el ***Metal Gear Solid 2*** a ver que os sale XDDD.





La casa desarrolladora **DEC** planea representar a todos y cada uno de los personajes de *beat´em ups* **SNK** en este ***KOF Online***, y eso incluye ***Fatal Fury, Art of Fighting, Samurai Spirits, Last Blade y KOF*** en todas sus etapas, un repertorio que sobrepasa holgadamente los 100 caracteres. Por ahora han revelado a *Kyo, Iori, Athena* (con el traje de KOF2K) y *Kula*, así como *Kim JaeHoon* de ***Garou MOTW*** y *Leona Heidern*. Así mismo confirman la presencia de *Geese Howard* como malo-maloso esperando en la *Geese Tower*.





¿Lo malo de todo esto? En principio va a ser exclusivo para los coreanos, ya que no hay planes de traducirse, ni siquiera al japonés. Si este juego estuviese programado por una gran compañía tipo **Konami, Electronic Arts, Square** o **Nintendo** podríamos albergar esperanzas, pero **DEC** es una compañía humilde que ya está demostrando mucho más de lo que debería. Si la afición al ***KOF*** no ha sido suficiente para ver distribuidos en Occidente cosas como ***KOF Kyo*** o las conversiones de ***KOF*** a partir del ***96*** en cualquier sistema (**Saturn**, **PSX** o **Dreamcast**), más difícil está que traigan un juego de **PC** *on-line*. Cuando todavía esperamos el *modem* de **PS2** para jugar *on-line* a ***Capcom Vs Snk 2*** y ***Guilty Gear X***, o pedimos conexiones de alta velocidad a un precio justo, la aparición oficial de ***KOF Online*** ya cae en lo milagroso. Pero cosas más raras se han visto, así que ya podéis ir encendiendo velitas a *Santa Mary Ryan*, patrona de las combos *2D*...

Sasurai no Ohbenkyoyaroh!!

Kim Kapwham
Kim_Kapwham@hotmail.com

BIOHAZARD GAME CUBE

EL RENACIMIENTO DE UNA SAGA

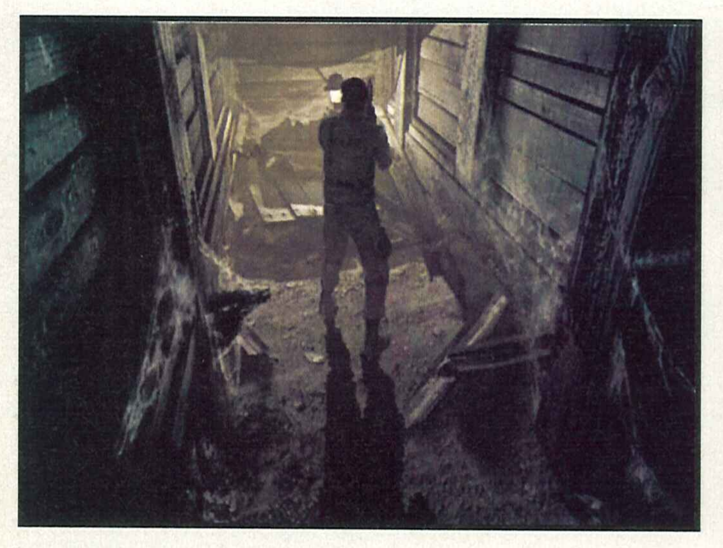
Chris Redfield será uno de los protas de este BioHazard, ya que el juego es un remake de la primera entrega, retomando así la saga más famosa de Capcom desde su inicio. Es bastante obvio el increíble salto gráfico de la versión de PSX a esta de Game Cube, ya que la imagen no es un CG, es gráfico real del juego.

El día 11 de septiembre de 2001 se produjo una conferencia en Japón, en la que Shinji Mikami (desarrollador de toda la saga de Resident Evil, y alto cargo en Capcom) y Shigeru Miyamoto (diseñador y creador de títulos como Super Mario Bros o Legend of Zelda y alto ejecutivo de Nintendo), anunciaban que las dos compañías tenían un acuerdo el cual iba a llevar toda la saga de Biohazard (Resident Evil) a la nueva consola de Nintendo,

El día 11 de Septiembre del 2001 se produjo una conferencia en Japón en la que *Shinji Mikami* (desarrollador de toda la saga de ***Resident Evil***, y alto cargo en **Capcom**) y *Shigeru Miyamoto* (diseñador y creador de títulos como ***Super Mario Bros*** o ***Legend of Zelda*** y alto ejecutivo de **Nintendo**) anunciaban que las dos compañías tenían un acuerdo con el que iban a llevar toda la saga ***Biohazard*** (***Resident Evil***) a la nueva consola de **Nintendo**, la **Gamecube**.

En este acto *Shinji Mikami* declaró que estaba muy sorprendido con el potencial de **Gamecube**, y que la habían elegido como soporte para albergar de nuevo a la saga más famosa de todos los tiempos en lo que a *Survival Horror* se trata. Van a centrarse en **Gamecube** debido a que no quieren que el usuario se vea obligado a comprar diferentes sistemas para jugar a sus juegos, y la base beneficiada ha sido la **Gamecube**, que ya empieza a mostrar su poder. Y es que mucha gente que era escéptica a confiar en **Nintendo** comienza ya a ahorrar para adquirir una máquina en el momento de su aparición. Con este anuncio queda total-mente







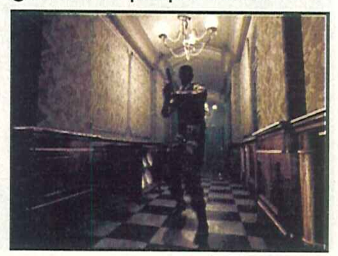




aclarado que **Nintendo** pretende romper con su política de hacer juegos "infantiles", y ya empieza a mover fichas para hacerse con un pedazo del mercado adulto.

En la conferencia de prensa estos dos jefazos de las compañías **Nintendo** y **Capcom** anunciaban su cooperación en el desarrollo de todos los títulos de ***Biohazard*** ya aparecidos: ***Biohazard***, ***Biohazard 2***, ***Biohazard 3: Nemesis*** y ***Biohazard Code: Veronica***, incluyendo las versiones ***Biohazard Zero*** y ***Biohazard 4*** aún en desarrollo, pero totalmente remasterizadas como en su día sucediese con ***Star Wars***. Cuando digo remasterizadas quiero decir REMASTERIZADAS, con mayúsculas, porque le han dado tal lavado de cara a la saga que muchos podrían pensar al ver las imágenes que se trata de otro juego. *Shinji Mikami* ha visto cómo poco a poco se ha ido perdiendo en el jugador esa sensación de miedo que producía el jugar a la primera parte. Simplemente cada nueva entrega triunfaba porque era ***Biohazard*** y su nombre le precedía. El desarrollador de **Capcom** busca con esta reedición volver a transmitir al jugador aquella sensación de miedo e inseguridad que nos mantenía pegados al televisor jugando a la **Playstation**. Hay imágenes y videos de ***Biohazard*** para **Gamecube** circulando ya por *Internet* en los que se puede apreciar la calidad gráfica de la que dispone este título. Una ambientación 1.000 veces más tétrica de la que ya disponía la versión *PSX*, un juego de sombras que te harán pensar si no estás viendo una película, y unas luces que te dejarán tan boquiabierto que no notarías la diferencia entre la realidad y la ficción. *Shinji Mikami* ha asegurado que todas las imágenes y los videos mostrados son pertenecientes al juego y que no se tratan de *CGs*. Según el famoso programador de **Capcom**, las imágenes que se han visto hasta ahora las genera la propia consola

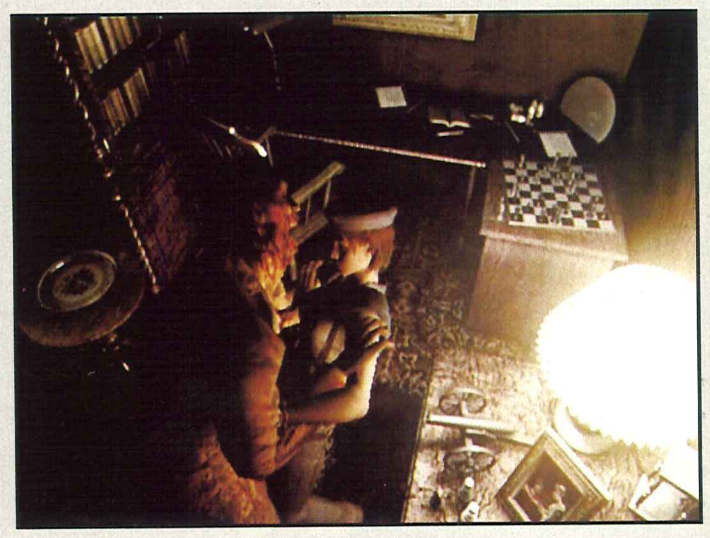




en tiempo real. Como se suele decir, para ir a mear y no echar gota.

La primera entrega de ***Biohazard*** para **GC** es un total *remake* del juego original que apareció para **PSX**, y van a cambiar cosas del modo en que habrá parajes y enemigos totalmente nuevos los cuales no aparecían en la anterior versión (*o por lo menos yo no los vi la primera vez ^_^U*). Detalles como por ejemplo cuando usamos el cuchillo, el cual podemos dejar incrustado en la cabeza de un zombie mientras le disparamos, o ver con todo detalle cómo saltan los pedacitos de los mismos si descargamos toda nuestra munición sobre ellos. Son elementos que hacen de esta vieja pero a la vez nueva aventura protagonizada por *Chris Redfield* y *Jill Valentine*, toda una película de acción y terror. No debemos olvidarnos tampoco del apartado sonoro del juego, de tan alto nivel en toda la saga.

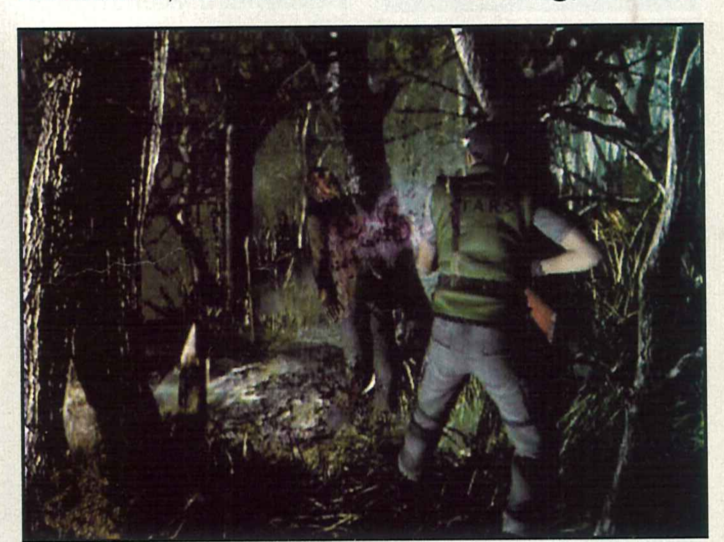
En este nuevo juego sentiremos el eco de las pisadas sobre las escaleras metálicas, cómo cambian cuando pisamos moqueta o madera, o incluso al pasar por un charco. Por no mencionar los gritos, gemidos, garrasperas y demás efectos sonoros que producen nuestros amigos y compañeros de aventura: los zombies.



También estarán presentes las pacíficas melodías de las salas vacías y los cardíacos ritmos de acción cuando se aproximaba algún peligro. Como podéis comprobar, los elementos que han hecho tan famosa a esta saga están presentes en esta nueva entrega, pero multiplicados por 100. Ahora ya sólo queda esperar al lanzamiento oficial del juego, que según *Mikami* se producirá el 22 de Marzo del 2002 en Japón, y a la siguiente versión de la saga, ***Biohazard 2***, considerada por muchos seguidores como la obra maestra de toda la aventura. La verdad es que sólo de pensar en lo que puede salir de mezclar la trama de la segunda parte con todo el nuevo despliegue técnico del que están haciendo gala en la consola de **Nintendo**, a más de uno (entre los que me incluyo) le dará un ataque de ansiedad.

Snatchor
Snatchor@yahoo.com





OTRO PUNTO DE VISTA

Las diferencias entre este ***Biohazard*** y la versión aparecida ya hace bastantes años para **PSX** son más que evidentes. Gráficamente ha dado un salto enorme, dejando tirados a casi todos los títulos que están apareciendo en estos momentos para las diferentes consolas del mercado.

Si realmente los gráficos del juego son así, la **GameCube** habría conseguido lo que otras nunca han logrado, crear juegos tipo *CG*, es decir, que lleguen a la calidad de los videos de presentación.

El juego en si es el mismo, es decir que la historia y dónde trascurre esta son iguales, aunque como era de esperar de **Capcom** esta versión contará con habitaciones nuevas y eventos no aparecidos en las versiones anteriores.

Una de las principales diferencias en esta nueva versión son las reacciones de los zombies al atacar, ya que intentando hacerlos más "reales" y puesto que se supone que estas criaturas no sienten dolor, a no ser que se utilice un arma de retroceso como una recortada los zombies no retrocederán al ser atacados. Por ejemplo, si los dañamos con el cuchillo estos seguirán andando hasta mordernos y podremos seguir clavándole el cuchillo incluso teniéndolos encima.





Otra gran diferencia es la increíble mejoría de gráficos tanto en los personajes como en los fondos, cambiando incluso algunas cámaras de la habitaciones, por lo que los mismos lugares tendrán aspectos bastante diferentes.

Una de las novedades más importantes es la noche de este ***Biohazard***, es decir, que esta vez la tétrica mansión estará sumida en una incesante tormenta que dará algunas novedades al juego.

Un cambio que proporciona la tormenta es que en habitaciones donde no se ve nada tendremos que esperar a que la luz del rayo nos de momentáneamente la oportunidad de encontrar algún objeto, o darnos cuenta de que estamos rodeados de zombies.

También sera importante el ruido de la tormenta, ya que no nos dejará oír si tenemos algún zombie cerca y esconderá sonidos importantes para el jugador.

Los protagonistas siguen siendo *Chris Redfield* y *Jill Valentine*, aunque con un notable cambio gráfico.

Al parecer **Capcom** está muy contento con el resultado de esta versión de su clásico, pero reconoce que no es rentable invertir tanto tiempo en rehacer un juego y es preferible hacer nuevas entregas de la saga.

THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES & SEASONS

Como siempre Link será el prota total de la historia, tanto en el Oracle of Ages como en el Oracle of Seasons. Armado con su inseparable espada y escudo tendrá que resolver una vez más los enigmas con los que se tope. Como ya pasó en la anterior entrega para Game Boy, Link se encuentra con un aspecto entre niño y adulto.

Desde que salió el formidable "The Legend of Zelda, Link's Awakening" para Game Boy y su reedición en color para Game Boy Color han pasado bastantes años, pero al parecer Nintendo quiere seguir exprimiendo a la pobre GBC, decidiendo lanzar una nueva entrega de este clásico, bueno para ser más exactos han sacado al mercado dos cartuchos con dos Zeldas muy diferentes entre si, pero a la vez muy parecidos.

Me explico. Estos dos títulos poseen unos gráficos idénticos entre si. Tanto en *Link*, el personaje principal de la saga, como el entorno por donde transcurren estas dos aventuras son exactos entre si, aspecto comprensible ya que han salido a la vez. Los gráficos son incluso iguales que los vistos hace años en la anterior entrega de **Game Boy** y **Game Boy Color**.



Entonces, ¿qué diferencia hay entre el ***Oracle of Ages*** y el ***Oracle of Seasons***? Pues que son dos historias totalmente diferentes y aunque los gráficos sean iguales, los escenarios y lugares donde transcurren son diferentes. En el ***Oracle of Ages*** *Link* tendrá qua salvar a *Nayru*, el *Oráculo* que controla el tiempo en el reino de *Labrynna*. El malo esta vez será una bruja llamada *Veran* que rapta a *Nayru* y viaja al pasado para intentar conseguir que ella no llegue a nacer y así poder controlar el mundo en el presente y sumergirlo en la oscuridad. Para evitar esto tendremos que viajar al pasado y al presente.

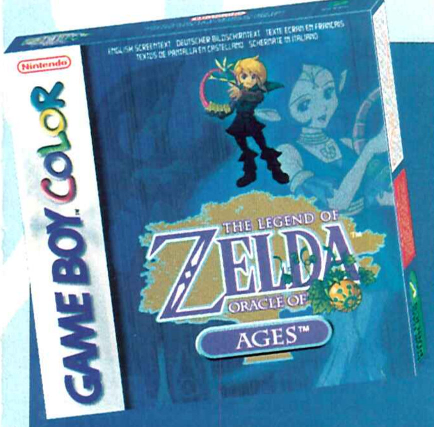


Esta entrega tiene muchas similitudes con ***Zelda Ocarina of Time*** de **Nintendo 64** (quizás demasiadas), por lo que le baja un poco la calidad total del juego. También posee menos personajes que ***Oracle of Seasons*** y menos mapeado diferente. Esto no quita que sea un gran juego, pero personalmente me declino por el ***Oracle of Seasons***.

El hecho de que podamos viajar al pasado es como siempre ocurre en estos casos muy interesante y crea las típicas situaciones de que si haces tal cosa en el pasado, tal otra cambiará en el presente. Es una pena que no podamos viajar al futuro, ¿quizás demasiado follón?

En el ***Oracle of Seasons***, *Link* tendrá que rescatar al *Oráculo* de las estaciones

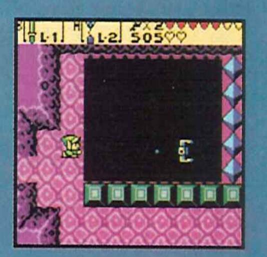





Este castillo es de los más difíciles del juego, sobretodo esta parte, en la que tenemos que accionar este pasadizo.


Tendremos que tocar esta arpa para poder viajar por el tiempo. Es el objeto más importante del juego.


Como siempre, dispondremos de las tiendas para poder comprar pociones, vida, escudos, bombas...

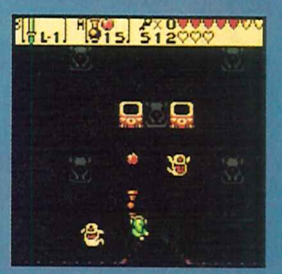

En esta versión el gancho será uno de los objetos más útiles, indispensable para pasar casi todos los castillos.

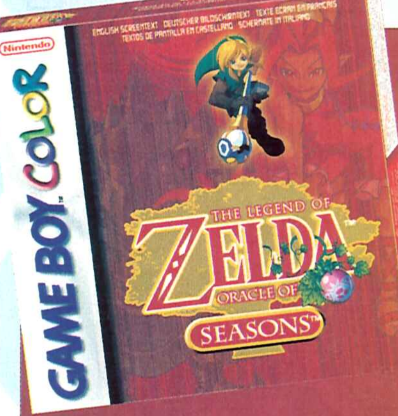

Como podéis observar, los gráficos del juego están muy bien y utilizan la gama de colores perfectamente.

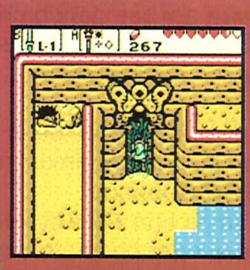

Algunas habitaciones de los castillos se desarrollan en vista horizontal de forma parecida al Super Mario.


Incluso algunos monstruos del juego los tendremos que vencer en vista horizontal.


Debajo del agua no podremos utilizar la espada, nos tendremos que apañar con el gancho.

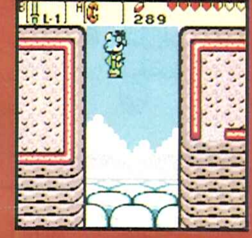

Como ya es típico en esta saga, algunas habitaciones tendremos que iluminarlas con las antorchas.




Sólo podremos trepar por esta enredadera en una determinada estación del año. En invierno no estará accesible.

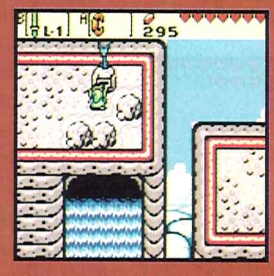

Podremos subirnos en unos animales que nos ayudarán en ocasiones: un oso con alas, un dragón y un canguro.


Subidos en estos árboles cortados podremos cambiar de estación de año con la barita de las estaciones.


Gracias a las siempre presentes gallinas podremos llegar a lugares inaccesibles (ten cuidado de no cabrealas).

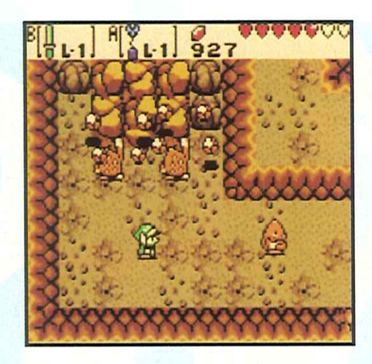

Estos personajes encapuchados viven en un mundo paralelo accesible por medio de unos portales.

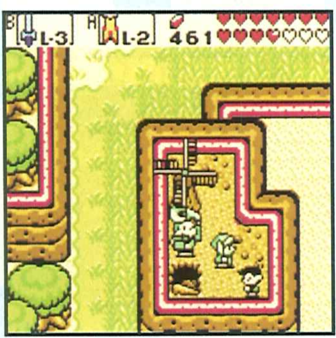

Este adversario es uno de los más complicados ya que esconde un secreto difícil de descubrir.


Las puertas de los castillos las tendremos que abrir en lugares bastante raros y difíciles de acceder.


Cuando tengamos la aletas podremos nadar por los ríos, pero sólo por las zonas no muy profundas.


Estos arboles dan unas frutas algo raras, ya que nos servirán para utilizarlas con la barita mágica.









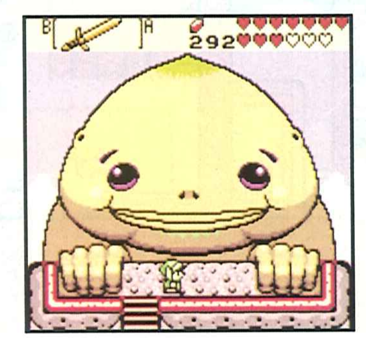
Maron aparecerá en la versión Oracle of Seasons como otros muchos personajes más que sólo estarán en esta versión. Es extraño que Nintendo haya dejado a Oracle of Ages con tan pocos personajes conocidos.

llamado *Din*, perteneciente al reino de *Holodrum*. Tras este secuestro las estaciones se han descontrolado y nadie puede vivir con normalidad, ya que de un día para otro se pasa de verano a invierno.

Cada pantalla del mapeado cambiará según la estación en la que estemos. Por ejemplo, en invierno tendremos caminos cortados por la nieve, en verano podremos coger matorrales secos que nos impedían el paso, en primavera podremos trepar por plantas a sitios inaccesibles y en otoño pasar por ríos antes anegados por el agua.

El mapeado de esta versión es mayor, ya que posee un sub-mundo abitado por unos extraños seres con capucha que viven entre ríos de lava (se bañan tan felices en ellos). Este mundo es casi como otro mapeado entero, aunque no posee ningún castillo.

También veremos a más personajes que en el ***Oracle of Ages*** y la historia no se parece a ningún **Zelda** anterior, por lo que si vais a comprar las dos versiones perfecto, pero si sólo queréis una, yo





personalmente me he divertido más con el ***Oracle of Seasons***.

Pienso que lo mejor de todos los ***Zeldas*** son los castillos, y en estas don entregas ocurre lo mismo, nos veremos sumergidos horas y horas en cada uno de los intrincados puzzles con los que nos desafiarán y nos tendremos que romper la cabeza más de una vez.

La dificultad de estos no llega a ser extrema y siempre acabas dando con la forma de resolverlo, pero algunas veces cuesta lo suyo.

Los gráficos son de lo mejorcito que podemos ver en **GBC** y aunque tengamos una ***GBAdvance*** se deja jugar bastante bien (es que estos gráficos están ya algo "pasados de moda"), y es que como suele pasar, **Nintendo** sabe darle a todos sus juegos una increíble jugabilidad que en este caso oculta bastante bien la carencia gráfica de las dos entregas que, repito, para una ser de **GBC** están muy bien.

Uno de los mejores apartados en cuanto a los gráficos



Tendremos que coger un total de ocho objetos sagrados que servirán para volver a la normalidad el tiempo y las estaciones del año. Esto se tendrá que hacer en la dos versiones (Ages y Seasons).

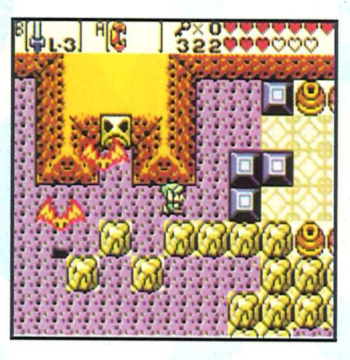


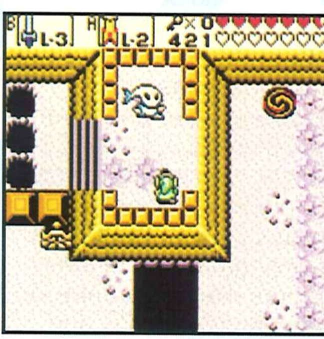


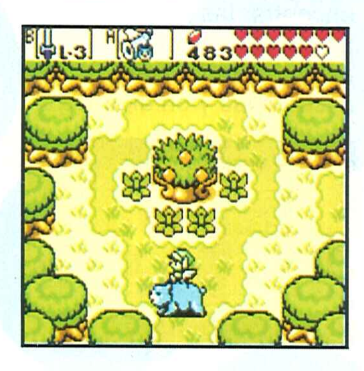
¿Aparecerá la princesa Zelda en alguna de estas dos versiones, o seguirá sin dar señales de vida?

son las presentaciones de estas dos entregas, que muestran imágenes a toda pantalla del héroe del juego montado en su inseparable yegua *Epona* (aunque en el juego no podremos montarla). En algunos momentos de la historia también podremos ver ilustraciones que reflejarán situaciones importantes de la trama.

La música juega su papel justo y aunque no sobresale, tampoco se queda corta pudiendo escuchar una vez más las típicas melodías que poseen todos los ***Zeldas***.





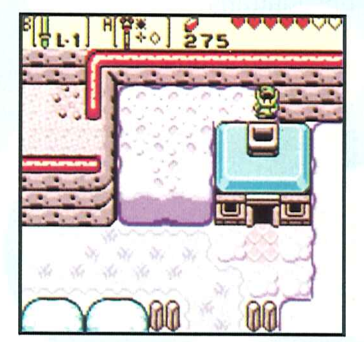


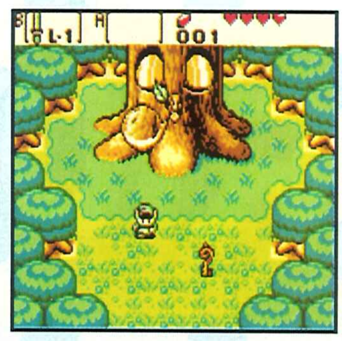
Todas las armas ya conocidas de los ***Zeldas*** estarán presentes en estos dos nuevos títulos de la saga, aunque se repartirán muchos de estos objetos entre el ***Ages*** y el ***Seasons***.

También tendremos armas nuevas y objetos, como unos anillos que encontraremos repartidos por los dos juegos y que podremos utilizar en un título o en otro usando unos códigos de unión. Para tener todos los anillos tendremos que jugar a las dos versiones, algo parecido a lo que ocurre con el ***Pokémon Rojo*** y ***Azul*** de **GB**.

Estos anillos nos darán fuerza, protección contra algunos elementos o estados especiales muy útiles para según qué ocasiones.

Es indiferente a cual de las dos entregas juguemos primero, ya que la trama no se sigue para nada en ninguno de los dos, pero al terminar alguno de los juegos se nos dará una clave que podremos introducir en el otro, cambiando así cosas de este que no veríamos si jugásemos sin introducir el código, por lo que para verlo todo tendremos que jugar una vez a cada uno de los dos juegos sin utilizar ningún código, y otro vez a cada uno de los dos utilizando los códigos de unión.





Cuando hagamos esto nos obsequiarán con un tercer código que, utilizandolo en la versión que queramos (***Ages*** o ***Seasons***) servirá para jugar el final verdadero de la unión de estas dos historias.

De primeras **Nintendo** tenía pensado crear tres versiones, pero por motivos de compatibilidades y para no liar mucho a los jugadores decidieron dejarla en sólo dos partes.

Es bien sabido que en los ***Zeldas*** lo más importante es la jugabilidad y la historia queda un poco al margen (apartado que nunca llega a sobresalir en esta saga). Pues bien, como siempre tendremos una increíble jugabilidad y nos encontraremos con docenas de mini-juegos, puzzles, las típicas habitaciones de los castillos tan difíciles de resolver pero a la vez totalmente adictivas y los enemigos de final de castillo en los que tendremos que encontrar su punto débil.

Algo que une a todos los ***Zeldas*** es que son prácticamente iguales entre si, tanto en historia como en desarrollo de juego, pero si algo es tan bueno, ¿para qué cambiarlo? (aunque puede que algún día los jugadores empecemos a hartarnos de hacer lo mismo de formas diferentes...)

Y para terminar, decir que los que estén pegados en inglés no tendrán problemas para acabarse el ***Oracle of Ages*** o el ***Oracle of Seasons*** ya que los dos poseen textos en castellano.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com





La cuarta parte de la versión "perversa" de Mario Land, es decir Wario Land 4 ofrece la máxima potencia vista hasta el momento en Game Boy Advance. Este cartucho de 64 megas aparte de unos increíbles gráficos, nos ofrece diversión para mucho tiempo como solo Nintendo sabe hacer, dandonos la oportunidad de jugar al mejor plataformas que posee esta consola actualmente.

Como suele pasar con las consolas de **Nintendo**, son los juegos de esta compañía los que más explotan los recursos técnicos y este caso es un buen ejemplo.

Wario Land 4 posee bastantes aspectos que lo hacen único en estos momentos para la ***GBA***. El primero es el gran tamaño de *Wario* en pantalla; los magníficos *frames* de animación con los que cuentan tanto el prota como todos los enemigos del juego; los estupendos temas musicales (algunos de ellos incluso cantados) y sobretodo una desbordante jugabilidad.

El juego en si retoma perfectamente todos los aspectos típicos de la saga ***Wario Land***, ya que el protagonista podrá hacer todos los movimientos que ya poseía en las anteriores entregas y cambiar de forma para poder realizar ciertas acciones.

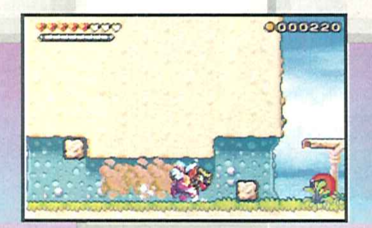
La trama del juego también sigue siendo igual, es decir, buscar tesoros por donde sea.

Esta vez *Wario* encaminará sus pasos hacia una extraña pirámide aparecida en medio de la jungla que, por supuesto, está llena de tesoros, que es lo que realmente le interesa.

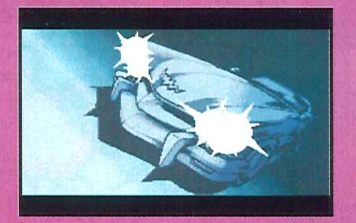
Esta pirámide está formada por cuatro pasadizos diferentes: el pasadizo de las *esmeraldas*, el pasadizo de los *rubíes*, el pasadizo de los *topacios* y el pasadizo de los *zafiros*. Cada uno de ellos posee cuatro fases repletas de secretos, caminos ocultos y gemas para recoger.

Esto podría hacer pensar que este juego está falto de fases, pero no es así, ya que cada nivel es de unas dimensiones más que aceptables y encontrar todos los objetos y pasadizos secretos nos llevará un buen rato (puede que horas). Antes de llegar a estos cuatro pasadizos que se encuentran en el interior de la pirámide, tendremos que realizar una fase previa que nos mostrará fácilmente cómo se realizan todos los movimientos de *Wario*.

En cada fase tendremos que encontrar varias cosas. Lo más sencillo de conseguir son las piedras preciosas pequeñas, que las hay de varios tamaños y tendrán valores diferentes entre si. También tendremos que encontrar las piedras preciosas grandes, que están bastante bien escondidas y en algunos





Este es el coche que usa Wario para dirigirse a la pirámide. Esta escena aparece en la presentación del juego, que entre otras cosas destaca por ser en gran parte cantada.



Por culpa de esta noticia Wario se encamina a una extraña pirámide en medio de la jungla supuestamente llena de tesoros. Una simple escusa para poder disfrutar de otro Wario Land.



Esta es la pirámide en cuestión. Por fuera está construida totalmente de oro, algo que seguro que atrae mucho a Wario. Más que una pirámide parece un templo Azteca.



Esta es la manera en la que están divididas las diferentes fases. Cada puerta es la entrada a un mundo. Este pasadizo en concreto es el primero que veremos en el juego.



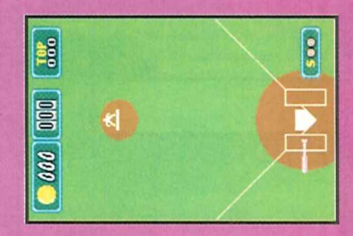
Estos cofres contienen uno de los cuatro pedazos de la gemas que tendremos que conseguir en cada fase. Su ubicación en algunos casos es muy difícil de encontrar, sobretodo en los últimos niveles.



Podremos hallar unos cofres con el signo de un corazón, que nos repondrán totalmente la vida. También podremos encontrar corazones pequeños que nos darán una porción de vida.



Aquí tendremos que elegir uno de los tres mini-juegos que encontraremos en Wario Land 4. Para poder jugar tendremos que gastar 5000 monedas, aunque al principio nos harán una oferta.



En este mini-juego lo único que tendremos que hacer es batear una pelota de béisbol. Los gráficos utilizados hacen recordar a los juegos de la Nintendo 8bits, aspecto utilizado a propósito.



Este mini-juego consiste en saltar todo tipo de extraños obstáculos con los que nos iremos topando. Nos podremos guiar por la música, que nos marca el momento justo para dar el salto.



En este mini-juego tendremos que recordar una combinación de ojos, nariz y boca y después elegir entre varios modelos diferentes la cara correcta que en un principio nos han mostrado.



Esta es la tienda de objetos. En ella podremos comprar armas para utilizarlas contra los jefes de final de pasadizo. Una de las armas es gratuita, pero su función es bastante inútil



Esta es una visión de la pirámide por dentro. Aquí tendremos que elegir entre cual de los cuatro pasadizos queremos inspeccionar: el Rubí, el Topacio, el Esmeralda o el Zafiro.



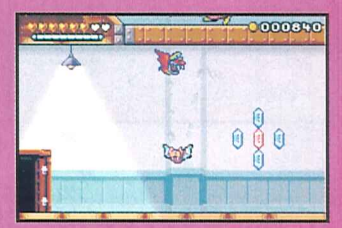
Este es el primer jefe de final de pasadizo. Es una especie de berenjena cabreada o algo así. Estos monstruos cambiarán su aspecto durante los enfrentamientos.



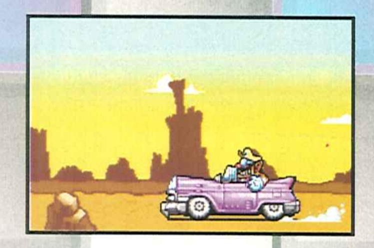
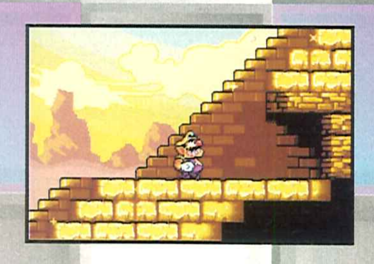
Esta es la habitación musical, donde podremos escuchar los CDs que hallamos encontrado por las fases. Las melodías que se escuchan en esta sección son muy, pero que muy raras.



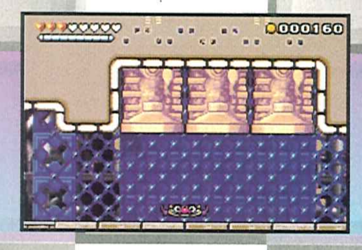
Una de las transformaciones que Wario puede hacer es la de pasar a ser un zombie. En este estado podremos colarnos por algunos terrenos como el que se ve en la foto de arriba.



Otra de las mutaciones es la de convertirse en murciélago. Este estado es uno de los más útiles del juego ya que podremos volar y colarnos por sitios estrechos. Pero... ¡Cuidado con la luz!





casos será una tarea muy difícil dar con ellos. Estas piedras preciosas sólo sirven para poder jugar a los mini-juegos que nos ofrece ***Wario Land 4***, en los que tendremos que conseguir puntos para canjearlos en las tiendas que hay repartidas por la pirámide (¿tiendas en una pirámide?). La función de esas tiendas es ofrecernos diferentes armas para utilizar contra los jefes de final de pasadizo. Estas armas dañarán al enemigo en comparación a lo que nos hayan costado, es decir, que cuanto más caras sean más daño le harán. Esto hace que la búsqueda de piedras preciosas se reduzca únicamente a conseguir dinero para entrar en los mini-juegos y así poder comprar armas que no son realmente necesarias para terminar con los jefes finales (sólo son una ayuda). Esto hace que se pierda algo de interés en buscar estos objetos ya que la función real no es muy útil y si no los encontramos, realmente no pasa nada. Este es el único punto en contra que podremos encontrar en este magnífico juego.

También tendremos que buscar una gema dividida en cuatro partes que estará escondida en algunos casos en los lugares más enrevesados que podamos imaginar. Estos objetos sí cumplen una función bien definida y nos obligan a encontrarlos, dándole así más adicción al juego. Estas gemas sirven para poder abrir la puerta de final de pasadizo para pelear contra el jefe final de fase.

Y por último tendremos que encontrar un *CD* de música por fase. Este objeto es el que más cuesta encontrar y tendremos que comernos bien el coco para hallar su paradero, aunque al final con un poco de paciencia siempre se da con él. Cada vez que consigamos un *CD* podremos irnos a la habitación de la música, situada dentro de la pirámide, y podremos escucharlos. El problema, o por el contrario lo bueno de estos *CDs* de música, es que están compuestos por unas sintonías algo extrañas. Más que extrañas son pilladas totales, idas de olla del compositor musical del juego, que nos brinda la posibilidad de escuchar sus más extraños temas (a mí personalmente me encantan, pero son muy raros...).

El cometido de cada fase, aparte de encontrar estos objetos, lógicamente es salir de ella. Para ello tendremos que encontrar un especie de *fantasma-llave* que nos servirá para, una vez fuera de la fase, poder acceder a la siguiente.

Para salir de la fase tendremos que encontrar un interruptor con forma de *rana* que nos dará un tiempo determinado para volver rápidamente al principio de la fase y salir por un pasadizo que nos llevará al exterior. Es muy





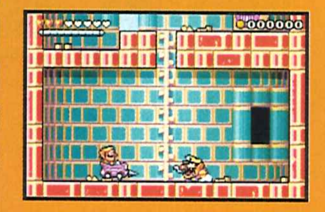
Si somos alcanzados por una burbuja cuando estamos buceando, nos atrapará y seremos llevados a la superficie.



Estos cofres contienen los CD´s de música. Siempre están escondidos como en este caso, detrás de un pasadizo invisible.



El juego nos dará opción a realizar dos grabaciones diferentes. Así podremos tener una partida en nivel normal y otra en difícil



probable en algunas fases que después de accionar el interruptor algunos caminos antes cerrados queden abiertos y podamos inspeccionarlos, pero tendremos que ir contra reloj ya que si el tiempo llega a cero empezaremos a perder todas las gemas encontradas en la fase, y cuando se nos gasten seremos expulsados de la fase y tendremos que volver a empezar como si no hubiéramos encontrado absolutamente nada.

Como ya pasaba en las anteriores entregas, *Wario* se podrá cambiar de forma según los ataques recibidos por los enemigos y mecanismos que nos encontremos.
Algunos de los cambios que podremos ver en *Wario* son estos: inflarnos como un globo después de ser picados por una abeja o ser dañados con una flecha envenenada (por lo que podremos volar hasta toparnos con un techo que pare nuestro ascenso); convertirnos en *zombie* después de ser alcanzados por un escupitinajo de un fantasma (con lo cual perderemos toda agilidad pero podremos colarnos por suelos que en estado normal sería imposible); convertirnos en murciélago





(con lo cual podremos volar y meternos por espacios pequeños); ser aplastados por apisonadoras (quedándonos como un papelillo y pudiendo así ir planeando hasta lugares muy estrechos); quedarnos chamuscados después de ser quemados (pudiendo así romper algunas piedras); convertirnos en una bola de nieve y rodar cuesta abajo para romper algunos bloques; comer mucho para poner a *Wario* muy obeso y así poder romper suelos muy duros... y bastantes otros estados más que tendremos que utilizar para poder acceder a ciertos lugares. Este es uno de los mejores puntos del juego.

Las acciones que podemos realizar son las misma de siempre: coger a los enemigos y tirarlos, empujarlos dándole con el hombro o derribar muros, pegar culetazos contra el suelo para mover objetos o a los enemigos, nadar y bucear, correr, pisar a los enemigos, andar agachados, subir y bajar escaleras y por supuesto saltar (como en todos los plataformas).

Y pasando al aspecto musical, habría que decir que este punto es el que más sorprende de todo el juego por varias razones. Primero porque posee varias canciones cantadas, aspecto bastante raro en un juego de cartucho y más en un título de consola portátil. Y de segundo tenemos la magnífica concordancia de la música con la acción del juego, es decir, que la música cambia según lo que estemos haciendo (por ejemplo, si nos agachamos notaremos cómo la música va más lenta, y si corremos esta irá más rápida, si entramos en una cueva, la música sera tocada con otros instrumentos y si nadando nos metenos dentro de una burbuja la música se deformará totalmente). Esta es una ventaja de hacer un juego en formato cartucho y una de las cosas más curiosas y que más sorprenden del juego.

En definitiva, que si estás buscando un buen plataformas y tienes una **Game Boy Advance**, este es sin duda tu juego.

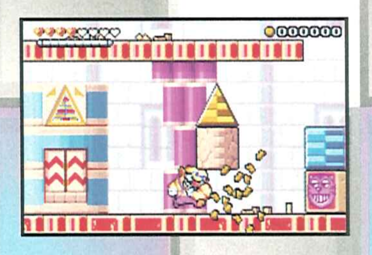
CODEC OFF.........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com









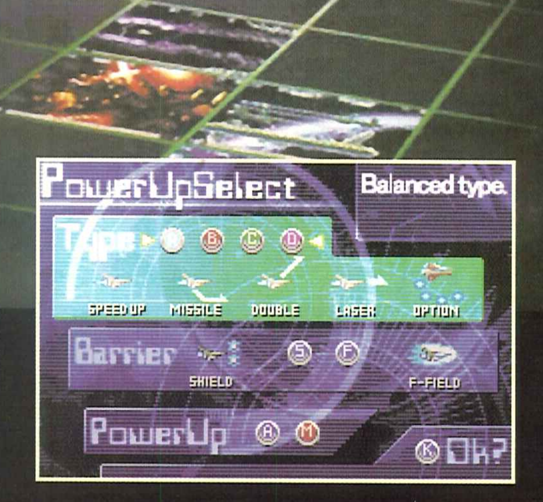






GRADIUS ADVANCE

Esta largísima saga que empezó en el año 1985 y llega hasta el 2001, sigue siendo para Konami su shoot'em up por excelencia, por encima de otras como los Twin Bee, que también gozan de una gran acogida.





Los *Gradius* han sido realizados para múltiples consolas y formatos desde siempre y no es extraño que ahora le toque el turno a la ***Game Boy Advance***, que parece ser la consola elegida por **Konami** para realizar todos sus proyectos (entre un 30% de los juegos de esta consola son de **Konami**).

Mobile21 es la sub-compañía perteneciente a **Konami** encargada de la realización de ***Gradius Advance***.

Esta nueva versión posee una gran calidad y utiliza el *hardware* de la consola excepcionalmente, pudiendose observar efectos no vistos hasta la fecha en la ***GBA*** como ciertas explosiones, giros en las naves y fondos y transparencias.

El nivel de detalle es muy alto, pudiendo apreciar hasta la última piedrecita del suelo e incluso ver perfectamente la cabina de la nave, y eso que esta es diminuta.

Otro punto bastante bueno es la nula ralentización que sufre el juego aunque estemos rodeados de docenas de naves, disparos y lasers,



aspecto que casi siempre suele fallar en este tipo de títulos y que visto de otro modo pueden llegar a ayudar en ciertos momentos.

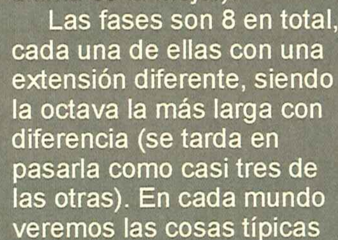
Gradius Advance incluso llega a superar a la anterior entrega de **PS2**, lógicamente no en gráficos ni en *intro* (sobretodo en esto último) pero sí en adicción, medición de dificultad y jugabilidad, que está perfectamente ajustada para cada tipo de jugador (novato - medio - experto).

Un punto curioso es que esta entrega es realmente portátil, es decir, que nos permite dejar de jugar en el momento que queramos y más tarde podremos retomar la partida por el mismo sitio donde la dejamos.

OPCIONES DEL JUEGO

En las opciones de juego destacaría que tendremos a nuestra disposición cuatro tipos de naves: la media (que es la óptima para todo jugador y la mejor a mi gusto), después tenemos la de ataques de efecto abierto (que se expanden), también está la nave de alto poder (que posee ataques lentos pero devastadores) y por último la de aire-tierra (que sirve tanto para ataques aéreos como para terrestres -esta es para jugadores avanzados-).

Como siempre, dispondremos de las "*option*", que son unas bolitas que tendremos que ir consiguiendo que nos ayudarán en gran medida disparando la misma arma que tengamos en ese momento, como si de otra nave aliada se tratase.

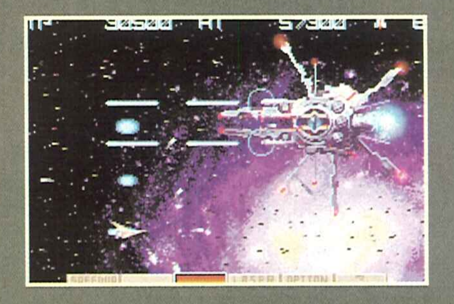




También podremos elegir entre dos tipos de barreras, una que sólo cubre la parte delantera pero que su duración de impactos es bastante elevada y otra que cubre toda la nave pero que al tercer impacto será destruida (a mi gusto, esta última es la mejor).



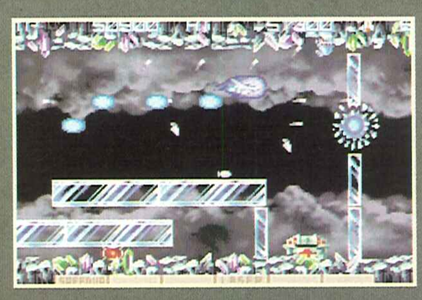
Las fases son 8 en total, cada una de ellas con una extensión diferente, siendo la octava la más larga con diferencia (se tarda en pasarla como casi tres de las otras). En cada mundo veremos las cosas típicas de la saga, como la fase de los soles, la de los volcanes, la fase final totalmente característica de toda la saga (con los movimientos de paredes y el aparatejo que se encuentra justo antes del final que intentará pisarnos-aplastarnos) y como no podía ser de otra forma las famosa fase de los *Moais* que, desde luego, no puede faltar en absolutamente ningún ***Gradius***.













Esto es posible gracias a una muy útil opción que nos permite elegir la fase, e incluso el punto exacto donde queremos empezar a jugar (siempre que hallamos llegado a esta previamente), por lo que podremos retomar la partida sin ningún problema. Para las personas un poco "torpes" o para los curiosos han incluido una opción que nos muestra cómo pasar correctamente las fases y *final boss*, aprendiendo así mejores tácticas o descubriendo cómo se pasaba esa nave que siempre nos mataba.

Como suele suceder en esta saga, la historia es inexistente. Tan sólo empezaremos a pegar tiros por el espacio y a cargarnos a cientos de naves sin más y sin conocer el por qué tenemos que pasar por esos planetas llenos de enemigos por sus cuatro costados... pero, ¿y lo divertido que es destruir navecitas?

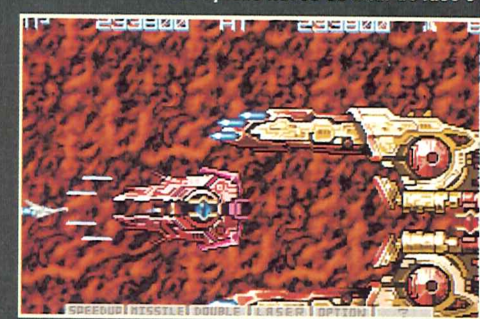
Este aspecto del guión sólo lo poseían las versiones para el extinto ordenador **MSX** en el que sí podíamos disfrutar de una trama principal con personajes, protagonistas y malos como debe de ser, he incluso conseguían enganchar al jugador de una entrega para otra con la genial saga de *Venom*.

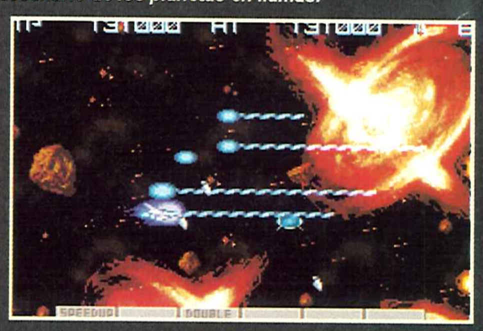
TODO EL UNIVERSO GRADIUS





Como veréis todos los elementos de la saga Gradius reaparecen en este gran cartucho: los Moais, el volcán, las típicas naves de final de fase o el escenario de los planetas en llamas.





No entiendo la política de **Konami** de dejar exento de trama alguna a esta saga.

La música de esta entrega es uno de los mejores puntos del juego, aunque la calidad instrumental no es gran cosa. Los temas que se escuchan en cada fase son muy pegadizos y recuerdan bastante a los oídos en el **MSX** por lo que todo nostálgico de esta saga flipará escuchándolos.

Pese a todas las virtudes que posee esta entrega, no tiene nada que hacer frente al sublime ***Gradius Gaiden*** de **PSX**, que es toda una maravilla en gráficos, música, duración y jugabilidad (sin duda el mejor titulo de toda la saga). Por lo que si pudiste hacerte con el ***Gradius Gaiden*** (sólo salió en Japón) y lo flipaste, pero estas harto de terminarlo una y otra vez, pillate el ***Gradius Advance*** que es la mejor opción después de este.

CODEC OFF.........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com









SNK *Forever*

Shin Nippon Kikaku, la compañía más conocida como **SNK**, nació en el año 1975 con la meta de la producción y venta de juegos y máquinas de *arcade*. Su primer trabajo salió en el año 1978 con el título "***My Com Kit***", un juego al estilo ***Arkanoid***. En esa época podíamos encontrar otros juegos de **SNK** como la saga "***Ikari***" u otros de la talla de "***Prehistorie Island***", "***Athena***" y "***Psycho Soldier***", que hicieron conocer el nombre de **SNK** al público de aquellos años.

LISTADO DE JUEGOS DE SNK 1987 - 1989

Mycom Kit/1978/estilo Arkanoid
Mycom Kit2/1978/estilo Arkanoid
Mycom Kit3/1978/estilo Arkanoid
Mycom Block/1978/estilo Arkanoid
Ozm Wars/1979/Shooting
Saphari Rally/1979/estilo come cocos
Space Mycom Kit/1979/
Yosaku/1979/Acción
Atom Smasher /1980/Shooting
Vanguard/1980/Shooting
Sasuke Vs Commander /1980/Shooting
Satan Of Saturn /1981/Shooting
Super Tank/1981/Shooting
Phantasie/1981/Acción
Mao Jong Kyoushitsu /1981/Mao Jong
Pioneer Baloon /1982/Shooting
Pro Billiard/1982/Billar
Rasso/1982/Acción
Joyfull Road/1983/Acción
Tangram Q/1983/Puzzle
Marbin´s Maze/1983/Estilo come cocos
Mad Crusher /1983/Conducción
Vanguard II/1984/Shooting
Campus Crocky/1984/Puzzle
Gladiator/1984/Acción
Jumping Cross/1984/Conducción
Main Event/1984/Boxeo
A.S.O/1985/Shooting
T.A.N.K/1985/Shooting
HAL21/1985/Shooting
Athena/1986/Acción
Ikari/1986/Shooting
Dogousouken (Ikari II) /1986/Shooting
Vermuda Triangle /1986/Shooting
Psycho Soldier/1987/Acción
Touch Down Fever /1987/Futbol americano
World Wars/1987/Shooting
Country Club/1988/Golf
KouKuu Kihei Monogatari /1988/Shooting
Datsugoku/1988/Acción
Touch Down Feever 2 /1988/Futbol americano
Paddle Mania/1988/Paddle Action
Fighting Golf/1988/Golf
Fighting Soccer/1988/Futbol
Ikari III/1989/Acción
Prehistoric Island /1989/Shooting
SAR/1989/Shooting
Street Smart/1989/Acción
Beast Busters/1989/Shooting de pistolas
Mechanized Atack 1989/Shooting de pistolas

Como veréis en esta lista de juegos, es a partir del año 1986 cuando **SNK** empieza a lucirse con sus juegos y comienza realmente a darse a conocer en el mundo de los videojuegos.

Hasta el año 89 mantuvo algo de fama, y justo cuando llegó la época de los 90, el comienzo de la época de "**Neo·Geo**", fue cuando dio comienzo la larga lucha por la supervivencia en el mercado.

En Abril del año 1990 **SNK** anunció la salida al mercado un *arcade* llamado "**Neo·Geo System**". Su nombre oficial como máquina *arcade* era **MVS** y como consola "**Neo·Geo**"(NG). Era una época de consolas, cuando ya se conocían otras como la **NES**, **Master System** o **PC-Engine**. Este producto era un gran invento para el sector *arcade* y el mercado consolero. Como consola, al llevar un mismo sistema de instalación de juegos (mediante cartuchos *Rom*) que el **MVS**, se podía jugar con los mismos juegos de **MVS** en casa, aunque la forma del cartucho era

diferente, teniendo que utilizar para cada formato su cartucho correspondiente. Eso sí, la calidad gráfica era exactamente igual en la dos versiones. En esta época se solían hacer muchas conversiones de juegos *arcade* a una consola, pero la frustración por parte del jugador era la diferencia de calidad. Por supuesto en las versiones de consola eran mucho peores. Pero esta consola, la **Neo·Geo**, solucionaba este dilema, aunque tuvieron otro gran problema: el precio de la consola. Se trataba de un soporte de ensueño para muchísimos de los viciosos de la época. Su precio era de 58.000 ¥ y la mayoría de los juegos costaban 28.000 ¥ (algo que destrozaba ese bonito sueño). Tras unos meses de venta previa en algunas ciudades **SNK** decidió cambiar su precio a 48.800 ¥ y los juegos se quedaron entre los 13.000 y los 21.000 ¥ (una media entre los 16.000 ¥). Aun así el precio era un punto algo difícil para convencer al público, por lo que se le ocurrió otra idea nueva a **SNK**, y es que podríamos alquilar la consola con los juegos.

Así en el año 91 salió al mercado oficialmente con 16 juegos y empezó también con el método del alquiler. Pero aún después de estos intentos **Neo·Geo** no llegó a ser tan comercial, ya que carecía de títulos fuertes para llamar la atención.

Una de las ideas totalmente nuevas e increíbles para una consola de esta época, fue que la **Neo·Geo** fuese la primera consola de la historia en llevar *Memory Card*. Gracias a este sistema podíamos salvar los datos de la partida en los recreativos y luego con los mismos datos seguir la partida en casa y viceversa. Esta idea de guardar la partida con una *Memory Card* e intercambiar los datos entre una consola y la máquina *arcade*, como ya conoceréis, es típico actualmente (el sistema de intercambiar datos entre máquina y consola es habitual en el mercado japonés, aquí en España, desgraciadamente, nada de nada). No se puede negar que **Neo·Geo** tenía ideas nuevas, tal vez demasiado avanzadas para la época. En cuanto a su precio, pensando en el precio de las consolas de esta última generación actual, sigue resultando caro, pero no tanto como fue en su época.

Por otro lado la versión **MVS** fue algo mucho más revolucionaria que la consola **Neo·Geo** para el mercado. **MVS** (**Multi Video System**) salió a la venta al mercado del *arcade* en formato "**MVS** (la placa) + 1 cartucho *Rom*". La gran idea de esta máquina era que en una sola máquina podíamos llegar a poner un máximo de 6 juegos (**MVS** de 19 pulgadas) a un coste de 30.000 ¥ por cada juego. Este precio en los juegos era algo baratísimo para unos salones recreativos, ya que en aquellos momentos un juego nuevo costaba entre 150.000 y 200.000 ¥. Este bajo precio de los juegos se pudo realizar gracias a la otra cara de esta máquina como consola.

NeoPrint ha sido la máquina más vista de chorraditas en los grandes salones temáticos de juegos. En ella podíamos ver a Athena presentando el producto... ¡hablando en inglés y español! ¡increíble!

El sistema de alquiler se aplicaba también en los recreativos. Además el coste del servicio técnico para **MVS** era gratuito, incluyendo la instalación de los juegos. Otra ventaja era el espacio que ocupaba la máquina. El formato de **MVS** más pequeño llegó a ocupar tan sólo $1 m^2$. Así, a diferencia de **Neo·Geo** que apenas se llegó a ver en las casas de los jugadores, **MVS** se pudo encontrar en todos los recreativos. Además este formato de **MVS** se utilizó en todo tipo de máquinas *arcades* de **SNK** por el hecho de la facilidad de instalación, que tan sólo consistía en cambiar un cartucho por otro, sin ninguna otra complicación.

Esta estrategia comercial que tomó **SNK** dio bastante resultado como anuncio de la compañía y como promoción de **Neo·Geo**. Todos llegamos a conocer su nombre y sus juegos de alta calidad.

A partir de este invento todas las producciones de **SNK** fueron creadas primeramente para **MVS** (o para **Hyper Neo Geo 64**) y después para **Neo·Geo**.
Siendo sincero, **Neo·Geo** como consola fue un fracaso, pero por otro lado como máquina *arcade* cambió el mercado. Una máquina de bajo coste que no tenía gastos de mantenimiento, ocupaba poco sitio y se podían poner muchos juegos a la vez... Pero faltaba una cosa, al igual que en **Neo·Geo**: un título que [illegible] del público. [illegible] mucho en co[illegible] aparición de [illegible] llegar una ép[illegible] compañía. Es[illegible] conocido mundialme[illegible] gracias en parte a la moda de los juegos de lucha y también por su originalidad como juego, llegó a ser el primer gran éxito de **Neo·Geo**. Esta saga de "***Fatal Fury***" se llegó a conocer mundialmente en su tercera parte, "***Fatal Fury Special***" en el año 93. En esta época se crearon otras sagas conocidas como "***Samurai Spirits***" y "***Ryuuko no Ken*** (***Art of Fighting***)", otros juegos de lucha de compañías aliadas con **SNK** como la saga "***World Heroes***" de **ADK** o la saga "***Fighter Historys***" de **Data East**, sin olvidarnos de **Sun Soft**, que más tarde hizo los juegos "***Galaxy Fight***" y "***Waku Waku 7***".

Todo esto no sólo se debió a la moda de los juegos de lucha, ya que **Neo·Geo** era una máquina en la que fácilmente se programaban juegos de lucha gracias a muchos sistemas que facilitaban manejar los *sprites* y por su forma de cargar los datos de los juegos, que desde el principio de su programación ya estaban descomprimidos (puros datos técnicos).



Aquí se pueden ver algunas de las bases arcade que nos hemos podido encontrar en los salones recreativos a lo largo de la vida de la compañía de Osaka. Sin duda su económico precio (salvo el caso de los juegos que precisaban de cajas especiales y los de Neo·Geo64) fueron el tirón principal, algo que consiguió que incluso en nuestro país se distribuyesen sus juegos en condiciones.

Este "boom" de juegos de lucha llegó a la cúspide con la aparición de la famosa (más que eso) saga "***The King of Fighters***", más conocida como ***KOF***.

Gracias a un enfoque y sistemas originales de **SNK**, los juegos de lucha de esta empresa llegaron a cambiar mucho el mercado. Veamos lo que aportó **SNK** al mercado de los juegos de artes marciales:

Los juegos de lucha de **SNK**, a diferencia de su saga rival ***Street Firghter*** y otros títulos más de **Capcom**, daban más enfoque a los personajes, la ambientación y la historia. Antes de esto los personajes y la historia de los juegos de lucha no tenían tanta importancia en el mundo de los *arcades*. Este nuevo enfoque a los juegos dio otra forma de disfrutar de estos títulos, siendo fan de uno u otro personaje, etc...

Los carismáticos personajes creados por los diseñadores de **SNK** se ganaron el éxito de otras personas que se interesaban poco por las maquinas, como las chicas o los *otakus* del *manganime*. La historia de estas sagas que avanzaban junto con cada nueva entrega atraían a muchísimas personas, interesándose por saber lo que va a pasar en la trama o los cambios que pueden sufrir los personajes.

Seguramente muchos de vosotros habréis hablado sobre cómo va a ser la historia del próximo ***KOF***, o qué personajes nuevos va a tener la saga. Los personajes de los juegos que eran simplemente algo para manejar pasaron a ser algo mucho más importante gracias a personajes tan carismáticos como *Terry*, *Haohmaru*, *Ryou*, *Kyo*, *Mr.Karate*... Sobre todo el éxito que tienen los dos personajes más carismáticos de **SNK**, *Kyo* e *Iori*. Casi se puede decir que son los personajes con más éxito dentro del mundo de los videojuegos de lucha (y de los más apoyados por las chicas). Tampoco podemos olvidarnos de las numerosas heroínas como *Nakoruru*, *Athena*, *Mai*... hasta llegó a salir una revista para los fans de **SNK**, llamada "***Neo·Geo Freaks***".

Por otro lado los sistemas y las ideas de cada una de estas sagas son muy originales. En **SNK** existían varios equipos en cada saga. Esta competición dentro de la misma empresa hizo mejorar la calidad de los juegos por pura rivalidad entre cada equipo y otras compañías (mejor dicho, **Capcom**). Dentro de estas originales ideas y sistemas destacan su complicada forma de hacer las magias, los sistemas de super ataques, los personajes con *zoom-in* y *zoom-out* (que se hacían grandes según la distancia), personajes con armas, sistemas de marcar los combos (se llamaban *Rush*), sistemas de dos líneas que te permitían ir hacia el fondo de la pantalla, parodias, detalles de pantallas, personajes escondidos, detalles entre los personajes según la historia de estos, sistema de equipos... todos estos sistemas o detalles que actualmente son habituales en un juego de lucha son todo ideas y nuevos intentos de esta compañía por conseguir hacer de sus juegos algo más importante.

Otra de las cosas que destacan de esta compañía desde su comienzo fue la campaña de anuncios, muy abundante en esa época. Era bastante raro que un juego *arcade* emitiera sus anuncios en la *TV*. Las sagas de "***Samurai Shodown***", "***Fatal Fury***" y "***Art of Fighting***" hicieron sus anuncios en imagen real, con su clásico empiece con una voz que decía, *"¡Tech mega shock Neo Geo!"*, que quedó bastante marcado en los aficionados.



Aquí tenéis la MVS desde 2 puntos de vista diferentes. En realidad los cartuchos eran los mismos para esta versión y la Neo·Geo, pero la caja en la que venían impedían su introducción en las ranuras de las bases contrarias.

G-Mantle era un personaje creado por **SNK** para anunciar sus juegos en las revistas del sector y en anuncios de *TV* en el año 90, antes de que la consola cambiase de precio. Este misterioso personaje y sus anuncios cómicos hicieron conocer el nombre de **Neo·Geo** a muchos que todavía no sabían de su existencia.

El éxito de los juegos de lucha de **SNK**, les hizo llegar a aparecer en las pantallas de *TV*, en programas especiales o en *OVAs*. ***Fatal Fury*** incluso llegó a aparecer en cines con una película de *anime* que todos conoceréis sobradamente.

Aprovechando el éxito de estos personajes conocidos por sus juegos, hicieron millones de producciones de *merchandising*, muñecos, figuras, *rami-cards*, tarjetas de teléfono, camisetas, los propios trajes de personajes (más tarde crearon la moda de *cosplay*, es decir, disfrazarse del personaje favorito), *mangas*... en cuanto a los *CDs* de música, no bastaban con los *OST* del juego, los *Image Album*, *Drama CDs*... si no que empezaron también con la cantidad de *merchandising* exclusivo para aquellos socios del *Club de Fans de SNK*. Podríamos hacer una revista sólo hablando de la cantidad de cosas que salieron. También ampliaron su campo de medio hasta programas de radio o conciertos con los dobladores (incluso un grupo de música formado por los propios personajes del juego, que eran unos robots creados para hacer un concierto en *live*, llamado ***BOF ~ Band Of Fighters***, formado por *Terry*, *Nakoruru*, *Athena* y por supuesto *Kyo* e *Iori*.

Por el lado del *marketing* **SNK** fue una de las pocas compañías que se fijó en el mercado de occidente. Normalmente al mercado occidental no suelen llegar muchas máquinas japonesas. Esto muchas veces se debe al precio de la placa. **SNK**, como ya he explicado antes, dio muchísimo resultado al reducir este coste. Además muchos de sus juegos estaban traducidos y podíamos cambiar de idioma fácilmente. Esto diferenciaba a **SNK** bastante respecto a otras

Neo·Geo y Neo·Geo-CD, las 2 versiones caseras de la MVS en las que se reprodujeron los arcades de SNK como en ningún otro soporte. Podéis apreciar en las imágenes los clásicos e inigualables mandos de palanca de la Neo·Geo original, al igual que los irrepetibles pads de 8 contactos que llevaba la versión CD. ¿Quién sería capaz de vender su Neo·Geo hoy en día?

compañías que cada versión de diferente idioma era vendida en una placa diferente, como si fuese otro juego, una tontería inmensa que por desgracia muchísimas compañías siguen haciendo. Además en **SNK**, aún estando en su época de oro con los juegos de lucha, seguían con sus producciones de juegos de otros categorías centrados en el mercado occidental, hasta que sus juegos de lucha se llegaron a conocer por todo occidente.

Construyeron edificios como *Neo·Geo Land* (un salón recreativos con las maquinas de **Neo·Geo**) o *Neo·Geo World* (un parque temático donde también se celebraban eventos relacionados con **SNK**) y otros muchos más lugares exclusivos de esta compañía.

Pero no todo podía ir bien. **SNK** también fue una compañía que dio la nota por algunas cosas malas.

Tuvieron muchísimas críticas, de que los juegos dependían demasiado de los personajes y que como juego no llegaban a la calidad de otras compañías, que estaban muy mal equilibrados los personajes en todos los juegos, complicadas formas de hacer las magias, pocos cambios dentro de una saga, sólo cambiaban los personajes y decían que era otro juego... etc. Casi se puede decir que tuvieron tantas críticas como el mismo éxito que se ganó. De estas críticas no todas eran ciertas, pero muchas de ellas eran la pura verdad.

En septiembre del año 94 se anunció la venta de **Neo·Geo CD**. Su motivo era ampliar la cantidad de jugadores bajando el coste de los juegos y la consola. En estos años los juegos de **Neo·Geo** solían superar los 20.000 ¥ (en los últimos tiempos 30.000) y por el contrario los juegos en *CD* costaban unas tres veces menos. El gran y crítico fallo de esta consola estaba en su velocidad de carga. Mientras que cargaba te podías ir a tomar un cubata al bar de la esquina y cuando volvías podía seguir cargando. Más tarde se anunció **Neo·Geo CD-Z**, que mejoró su velocidad de carga, pero los cubatas te los podías seguir tomando tranquilamente, aunque ya no como para poder bajarse al bar de la esquina.

La cantidad de los juegos era poca en comparación a los otras consolas. Cuando llegaron a aparecer otras consolas de 32*bits*, ya eran pocos los que se acordaban que **Neo·Geo** era una consola. Hablando otra vez sinceramente, como consola fue un fracaso.

En el Año 97 se creó ***Hyper Neo·Geo 64***, una máquina con potencia de 64*bits* cuya meta era producir juegos en *3D* poligonales. Para este nuevo modelo de placa sólo llegaron a sacar ¡7 juegos!, de los que ninguno alcanzó el éxito esperado. Sinceramente, esta placa podría haber llegado a tener mucho futuro si hubiera llegado a hacer algo en *2D* y no insistir tanto en las *3D*, o tal vez sí tuvieron la idea, pero el tiempo no les permitió dar una oportunidad más a esta placa. Esta consola fue por tanto otro fracaso para **SNK**.

Su único éxito (más o menos) como consola fue la idea de **Neo·Geo Pocket**, que salió a la venta en el 98. En el año 99 aparecería una segunda versión de la portátil, esta vez en color, y mejoró su calidad. Esta consola dio bastante resultado. Destacó por su diseño, por tener una pantalla más amplia y por su forma lateral que la hacía muy cómoda al jugar. Lo que más destacaron los jugadores de las consolas (los viciados) era su mando, que era casi tan bueno como los mandos de las consolas de **Nintendo**, y perfecto para los juegos que salían. Esta consola portátil, a diferencia de la **GB**, estaba centrada en las personas adultas, con un diseño más moderno. Para ella sacaron más de 80 títulos hasta el año 2000 y entre ellos salieron muchísimos juegos que no eran de **SNK**, como el ***Sonic*** de **Sega** o el ***Rockman*** de **Capcom**. Esta consola llegó a ganar el premio a la consola de mejor diseño en el año 1998.

En esta época de final de siglo **SNK** obtuvo bastante fama de nuevo. Pero el desastre económico del mercado *arcade* en Japón y el fin de la moda de los juegos de lucha acabó con **SNK**. A finales de los 90 **SNK** fue comprada por otra compañía llamada **Aruze**, una compañía de *pachinko* (especie de tragaperras versión japonesa). Los problemas internos entre los equipos de producción de **SNK** y los equipos de comercio de **Aruze** hicieron que la nueva **SNK** no obtuviese unos resultados satisfactorios. Por muchísimos problemas que tuvo la compañía se rumoreaba que iba a desaparecer, pero **SNK** insistía en seguir adelante en la producción de *arcades*, intentando responder al público, que deseaba las continuaciones de sus juegos y nuevas producciones. Pero en Octubre del año 2000 anunció oficialmente que reduciría la producción en el sector del *arcade* y las consolas.

Acabando su último trabajo con ***King Of Fighters 2000*** y su última colaboración con su antiguo rival y colaborador **Capcom** en "***Capcom vs SNK 2***", tras varios problemas internos con **Aruze**, **SNK** es declarado por el tribunal supremo como compañía en bancarrota. Por tanto, **SNK** está oficialmente arruinada. Posteriormente **SNK** demanda a **Aruze** por no cumplir con las responsabilidades que les correspondía para intentar salvar a **SNK** de esta declaración de ruina oficial, pero a principios de Noviembre la compañía cerró definitivamente sus puertas.

La consola **Neo·Geo** ha permanecido en el mercado de las consolas durante casi 11 años, cosa que es increíble. A pesar de todas las críticas que se llevó y de otros fracasos comerciales que tuvo, **SNK** fue una compañía que aportó muchísimas cosas en gran cantidad de sectores, uniendo a muchísimos aficionados de diferentes campos en uno. Esta compañía, con un gran espíritu de superación (y también un espíritu muy *otaku*, no vamos a negarlo) nunca paró su paso hacia nuevos intentos, para aportar algo que otros no aportaban, para conseguir algo que todavía no habían conseguido otras compañías. Así **Neo·Geo**, como bien dice su nombre, mostró una nueva tierra ante nosotros en el mundo de los videojuegos. Los títulos creados por **SNK** ahora se pasarán a mano de otras compañías, para que sigan continuando sus sagas.

Por último, con un gran y sincero deseo de volver a ver el nombre de **SNK** en activo y agradecerle sinceramente todos los buenos ratos que nos aportó con sus juegos, quisiera despedirme con sólo un adiós por el momento, hasta que **SNK** vuelva a encontrar una nueva tierra.

Silvercat
silvermoon2c@hotmail.com



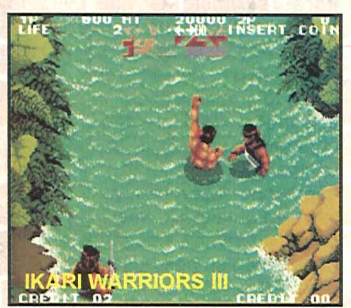
BEAT'EM UPS

De sobra es conocida por todos la absoluta pasión de la compañía por los juegos de lucha uno contra uno. Pero lo que no es tan de dominio público es el excelente toque que ha venido dando SNK a los beat'em up "yo contra el barrio" desde hace muchos años...

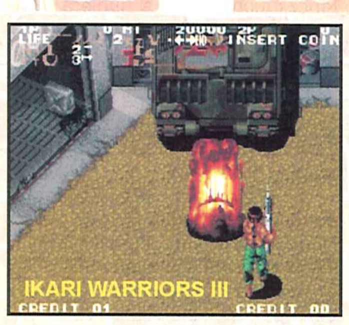
Como bien se ha dicho anteriormente, **SNK** ha estado en el negocio de los *arcades recreativos* desde prácticamente el principio de estos. Ya desde los tiempos del ***Ozma Wars*** allá por 1979 la compañía nipona destacaba por méritos propios en lo que a la calidad de sus juegos se refiere, abarcando la mayoría de los géneros existentes y consiguiendo siempre grandes resultados. En el terreno de los *beat'em up* no iba a ser menos. Así pues, en 1988 lanzaría uno de sus títulos más espectaculares, que adoptaba con grandes dosis de espectacularidad los ingredientes que tanto éxito dieron al legendario ***Double Dragon*** de **Technos**. Estamos hablando del genial ***P.O.W. Prisioners of War*** (1988).


P.O.W


P.O.W

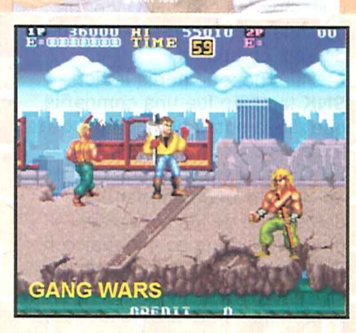

IKARI WARRIORS III

P.O.W. nos metía en la piel de un prisionero de guerra en plena función de escapada. Eso sí, olvidándose totalmente de sutilezas al estilo ***The Great Escape*** de **Ocean**... aquí nuestra misión sería avanzar y usar nuestras habilidades con los puños y las piernas en una desigual lucha contra todo un ejército. Además, también tendremos la posibilidad de agenciarnos diferentes armas, tales como la brutal ametralladora, cuchillos, etc. *P.O.W.* es bastante parecido a los dos primeros ***Double Dragon***, de los cuales hereda desde el sistema de juego hasta la forma de representar los puntos de vida. A pesar de todo, el juego de **SNK** logra superarlo


IKARI WARRIORS III

en espectacularidad, con escenas tan memorables como el helicóptero que nos acosa en la primera fase, las tanquetas soltando soldados, y demás detalles de calidad que en conjunto adornan aún más esta maravilla para dos jugadores.

Un año después, **SNK** experimentaría en el género con la tercera entrega de ***Ikari Warriors*** (***Ikari III~The Rescue***). Básicamente seguía las premisas de los anteriores juegos de la saga (que lógicamente también pertenecían a esta compañía), sólo que en esta ocasión se sustituía el componente de *shoot'em up* por el del *beat'em up*. El resultado es un juego bastante curioso, un *arcade* de pelea con aspecto de juego de disparos y con un aspecto realmente magnífico. Ah, y al igual que el resto de los ***Ikari*** (y muchos otros juegos como ***Midnight Resistance*** o el mismísimo ***Arkanoid***), se jugaba


GANG WARS

con el por aquellos entonces famoso control direccional giratorio.

Ese mismo año, la compañía **Alpha**, siempre bajo el auspicio de **SNK**, programa el divertido ***Gang Wars***, un *arcade* muy al estilo del clásico ***Renegade***. Sin ser una obra brillante, ***Gang Wars*** consigue su propósito con creces: divertir... ¡y mucho!

A principios de los 90, **SNK** decide dar un giro a su producción, coincidiendo con el cambio del *hardware* que


GANG WARS

soporta sus juegos. Estamos hablando, claro está, de la potentísima **Neo Geo**. Es cuando, aún en plena fiebre ***Final Fight***, la compañía de Osaka decide sacar un clon del juego de **Capcom** (y digo, esto aparentemente ha sido una constante en la trayectoria de la compañía): ***Burning Fight*** (1991). Este *arcade*, protagonizado por tres muchachotes expertos en "repartir" (y no porque precisamente trabajen en una mensajería) adoptaba en su mecánica todos y cada uno de los puntos que hicieron famoso







Aquí vemos a Clark y Ralf, los Ikari Warriors. Parece que el diseño de estos dos personajes es algo diferente en la saga KOF.

al grandísimo ***Final Fight***, llegando incluso a algo más que inspirarse en los personajes. Aún así, ***Burning Fight*** mejoraba ciertos aspectos del juego de **Capcom**, como es el colorido o su banda sonora, notándose aquí la mano de los músicos de ***Art of Fighting***. De todos modos, a pesar de la calidad que atesoraba, algunos medios no llegaron a apreciarlo como debiese.

Pero el auténtico *crack* de los *beat'em up* de **SNK** está al llegar. ***Sengoku*** (1991) y ***Sengoku 2*** (1993) son dos auténticos juegazos que imprimen un magnífico toque místico al arte de dar mamporros y sablazos por las calles. Bueno, digo calles, aunque estos juegos nos transportan a algo más que un paseo por barrios orientales; recorreremos dimensiones espirituales, escenarios de China, y un montón de exóticos lugares en los cuales nos tendremos que esforzar al máximo para acabar con espectaculares enemigos que, aparte de alucinarnos por los diversos *zooms* y demás efectos gráficos efectuados en ellos, pondrán toda la carne en el asador para acabar con nosotros. Combatiremos a caballo, nos transformamos en diversas entidades guerreras (*perro ninja* incluido)... todo esto y más en un conglomerado de







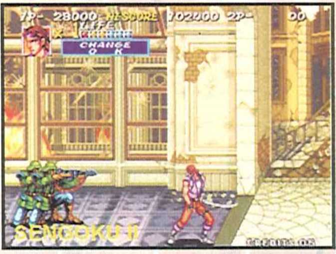


buenísimos gráficos y mejor música. Ambos recomendables al 100% (no como la patética versión de ***Sengoku*** desarrollada para **Super Famicom**).

También corriendo en los potentes circuitos de **Neo Geo MVS**, tenemos al peculiar ***Robo Army***. En este cibernético juego, nuestra misión será pararle los pies a un científico loco que se ha puesto a fabricar ingenios mecánicos para apoderarse del planeta. Sin ser un título especialmente destacable, ***Robo Army*** mantiene pegado a la pantalla hasta al más escéptico de los jugadores, repartiendo a diestro y siniestro con nuestro inimitable y robótico estilo. Como curiosidad, el cyborg gorilesco que aparece, que tiene toda la pinta de ser familia del gigantesco simio de ***Strider***.

Visto queda que 1991 fue el año de los *beat'em up* para **SNK** (la verdad es que en esta época estaban muy de moda), y la compañía, bajo licencia de **Pallas**, convirtió en videojuego al televisivo ***Eightman***, en un frenético juego de lucha que mostraba sus increíbles virtudes jugables junto a un más que sorprendente aspecto visual. Sus mareantes *scrolls*, casi siempre a toda velocidad, nos metía en la piel del héroe primo-hermano de *Robocop* en un





juego que parece una versión veloz del clásico ***Dragon Ninja***.

Para terminar en el recorrido de los "*machácalos a todos*" de **SNK**, me gustaría destacar al monstruoso ***Mutation Nation***. Un juego verdaderamente asqueroso (por el mutado aspecto de los enemigos) con una calidad realmente acongojante que supuso todo un paso hacia delante con respecto al ya de por sí bueno ***Burning Fight***. Aquí la situación se traslada a un mundo *post-apocalíptico* en el que una malvada corporación ha estado desarrollando experimentos que han logrado mutar a los seres vivos en verdaderos monstruos. Nuestra misión, cómo no, acabar con la maldad que asola el mundo mediante nuestras artes marciales y, por supuesto, un poco de magia.

En fin, con este breve paseo por la historia de los *beat'em up* de **SNK** podréis haceros una idea de lo grande y mítica que es y será para siempre esta compañía. Tocáse el género que tocáse, siempre haría algo majestuoso, dignos del apelativo de grandes clásicos del mundo del *software* lúdico. Y vaya... que quien no aprenda a defenderse con los juegos de **SNK**, mal lo lleva. ^_~

Spidey
joserparker@eresmas.net

FATAL FURY



Sin la aparición de la saga del Lobo Legendario, quizá hoy en día el panorama de los juegos vs no sería el mismo...
Es hora de dar un repaso-homenaje al clásico de SNK... La saga Garou Densetsu (Fatal Fury).





EVOLUCIÓN DE LA SAGA

Garou Densetsu (más conocido como ***Fatal Fury*** aquí en Europa y en general, en occidente) se estrenó el año 1991 para competir contra el juego que arrasaba en la época: el todopoderos ***Street Fighter II***. Pese a no lograrlo, afincó una nueva época de juegos de lucha que no pararia hasta nuestros dias (cumpliendo ya casi 11 años de existencia). Pocos personajes seleccionables (*Terry* y *Andy Bogard* y su amigo *Joe Higashi*) y un aparentemente simplón argumento no calaron tanto como la bestia de **CAPCOM**, pero fijaron las bases de lo que seria una saga que está presente en todos los amantes de los vs de la compañia nipona.

En éste ***Fatal Fury*** primigenio, nos encontrábamos con la historia de los hermanos *Bogard*, queriendo vengar la muerte de su padrastro-maestro a manos de malo-malísimo de la saga: *Geese Howard*. Obviamente, *Geese* muere a manos de *Terry* cayendo desde lo alto de su propio edificio, la *Geese Tower*. Como gran novedad, incluia un segundo plano del escenario, desde el cual se podia saltar al otro y sacudir al contrario (o al revés), y personajes que cambiaban su apariencia en mitad del combate (véanse *Tung Fu Rue* o *Hwa Jai*).

Un año después, **SNK** nos presentó ***Fatal Fury 2***, aparentemente mejorando los aspectos de los que cojeaba en su primera entrega. Así teniamos finalmente los 8 personajes seleccionables de rigor, estrenándose en la saga *Jubei Yamada*, *Chen ShinZan*, *Big Bear* (quien en realidad era *Raiden* del ***FF1*** reformado), el inigualable *Kim Kaphwan* y la archifamosa *Mai Shiranui*. También contaba con 4 jefes finales a clara imitación de su juego rival, teniendo en éste caso a *Billy Kane*, *Axel Hawk*, el español *Lawrence Blood* y *Wolfgang Krauser*, quien a su vez es el hermanastro de *Geese* y quiere comprobar por él mismo quién es el que pudo derrotarle. Claro está, *Terry* derrota también a *Krauser* (sin matarle) y éste desaparece de escena.

En 1993 **SNK** vuelve a la carga con ***Fatal Fury Special***, un *remake* de los dos anteriores, con todos los personajes seleccionables desde el principio. Obviamente, no tiene historia cronológica posible, pero para compensarlo nos incluyeron a *Ryou Sakazaki* (***Ryuko no Ken / Art of Fighting***), el cual sólo salia con ciertas condiciones. A mi parecer, el mejor de los tres aparecidos hasta entonces.

Con ***Fatal Fury 3*** llegó el asentamiento definitivo. Nuevos personajes (*Sokaku*, *Hon Fu*, *Bob*, *Bash* y la ya también superfamosa *Blue Mary*) hacen su aparición. Y *Geese* vuelve a la carga... Con éste plantel se nos introduce un nuevo argumento sobre ciertos manuscritos misticos y se nos presentan los hermanos *Jin* y a *Ryuji Yamazaki*, quien desde entonces es un personaje imprescindible en la saga, teniendo incluso su gran momento de gloria en la saga ***KOF***. Lo mejor de esta entrega fue su inigualable ambientación gráfica y musical, así como la gran cantidad de poses especiales introducidas a muchos enfrentamientos.

Después, con un aire totalmente nuevo y gráficos al más puro estilo *manga*, nos llegaria ***Real Bout Fatal Fury***, el primero de una tanda de ***Fatal Furys*** que ya empiezan a tambalearse debido a su desajuste cronológico y su ya deteriorada historia con tanto resurgir de cierto villano. Volvieron a la carga *Kim Kaphwan*, *Billy Kane* y el único e inimitable *Duck King*. El resto de personajes del anterior permanecía. Como curiosidad, estaba la



Fatal Fury



Fatal Fury


Dominated Mind


Real Bout 2


Fatal Fury Wild Ambition


Garou, Mark of the Wolves

posibilidad de romper ciertos elementos del decorado para tirar al contrario fuera del ring, acabando así el combate rápida y guarramente.

Ya afincados en éste estilo de *sprites*, nos llegó ***Real Bout Special***, que era otro *remake*, en el que incluyeron a *Tung*, *Chen*, *Lawrence*, *Krauser* y a *Geese* por medio del truco de turno. Además, empezaron a aparecer versiones *EX* de los personajes, con lo que ésta entrega contaba con bastantes personajes. Cabe destacar el apartado gráfico, tanto de la interfaz del juego como de los escenarios y la apariencia en sí de todo el conjunto. Uno de los mejores. Algo más tarde aparecería una conversión especial para PSX titulada ***Real Bout Fatal Fury Special: Dominated Mind***, que fue introducía historia al ***Real Bout Special***, reajustaba golpes e introducía nuevos super ataques, combos y sistemas de juego junto a 1 enemigo final exclusivo llamado *White* (con un aspecto clavado a los chicos de ***La Naranja Mecánica***) que porta un báculo con el que domina las mentes, y es *Billy Kane* quien cae en su poder, justo cuando se había quedado sin jefe. También introdujeron como personaje seleccionable al oculto en ***Real Bout 2*** *Alfred*, un joven piloto que se estrella cerca del lugar donde entrenaban *Terry* y *Andy* (mira qué casualidad, hombre) y se unirá al equipo para acabar con el malvado *White* (al igual que en ***Fatal Fury 3***, la historia no gira alrededor de un torneo). Este juego está considerado por muchos como el mejor ***Fatal Fury*** y por otros como una aberración. Como curiosidad (mejor dicho, *FRIKADA*, así, con mayúsculas) este juego incluía un segundo *CD* con minijuegos, entrevistas a los personajes (en serio) y una galería de fotos de actores reales disfrazados de los personajes y haciendo sus movidas muy bien ambientadas. De lujo... para el público japonés.

Finalmente nos llegó el último de los ***Fatal Fury*** con aspecto *manga*:

Real Bout 2: The New Comers nos presentaban 2 nuevos personajes (*Xiang Fei* y *Rick Strowd*) y un afeamiento brutal de los rostros de los personajes, así como una gran sosez en los escenarios. Eliminaron la pose de victoria entre *rounds* y lo que es más, las presentaciones especiales entre personajes. Como dato a tener en cuenta, *Alfred* aparecía si jugábamos de maravilla e imaginad qué malo malísimo muerto y requetemuerto aparecía de nuevo en medio de la pantalla de selección ^_^. Tras este juego parecieron cansarse de cómo iba encaminada la serie y los chicos de **SNK** decidieron probar suerte en el campo de las *3D*.

Fatal Fury Wild Ambition nos re-presenta el primer ***Fatal Fury***, pero con toda una experiencia a las espaldas. Con una increíble introducción *renderizada* en forma de película, nos muestra el triste día en el que *Andy* y *Terry* pierden a su padrastro, asesinado por *Geese*; y cómo un *Terry* ya adulto camina por *South Town* y se encuentra de repente con el asesino, el cual no es sino el mafioso que controla la ciudad. Ya de primeras nos encontrábamos a *Kim* y *Mai* (quienes no aparecían hasta el *FF2*), o a *Yamazaki* (*FF3*), *Xiang Fei*, etc; así hasta 14 personajes seleccionables en total, introduciendo a dos nuevos: *Tsugumi* y *Toji*. Cómo no, el *final boss* era *Geese*, pero también aparecía un *Ryo Sakazaki* con trentaytantos años, haciendo el papel de *Mr.Karate* (recordemos que la saga ***Art of Fighting*** transcurría 10 años antes que la de ***Fatal Fury***) con máscara y todo. Así que éste ***FF*** lo podríamos poner cronológicamente el primero de la lista, pero el último sin duda sería...

Garou: Mark of the Wolves. 10 años han pasado desde la muerte OFICIAL de *Geese Howard* a manos de *Terry* (en ***Fatal Fury Real Bout***). Al final cumplió su venganza; pero fue un buenazo hasta el final. Al caer *Geese* desde su torre, *Terry* le tendió una mano para ayudarle. Pero *Geese*, siendo más malo y chulo que nadie, prefirió soltarse a deberle la vida a quien más odiaba; y finalmente muere, sin rollos místicos ni nada para impedirlo. Pero *Geese* tenía un hijo, *Rock*; y *Terry* obviamente le cría como si fuera su propio hijo (y ahora es cuando nos preguntamos si *Blue Mary* le dio calabazas). Junto a estos dos, todo un elenco de nuevos personajes hacen su aparición en la saga; ya que SÓLO *Terry* se mantiene de anteriores ***FF***. Así, personajes como *Jenet*, *Hotaru*, *Gato*, *The Griffon*, *Kevin*, *Marco*, *Freeman*, y los ya crecidos hijos de *Kim Kaphwan* pululan por el torneo organizado por *Kain Heinlein*, el tío de *Rock* (y cuñaoOoOoO de *Geese*) [Jefe no me mates, pero si no lo decía reventaba]. También está presente *Grant*, un personaje oscuro que tiene buen y extraño trato con *Kain*. Para saber el desenlace de éste ***FF*** tendremos que esperar a su segunda parte (lo malo de los juegos *Vs* es que no sabes cual de los finales es el oficial hasta la siguiente entrega) pero por lo que se puede suponer, parece que *Rock* acaba en el bando de *Kain*, y *Terry* se larga de la escena, aceptando la decisión del chico...

Gráficamente éste es el mejor ***Fatal Fury*** hecho para la placa **MVS**, contando cada personaje con una animación sublime, unos efectos de luces y un colorido fuera de lo común en los ***Fatal Fury***. Sin duda el mejor con diferencia de la saga.

Sobre otras versiones hay que destacar que (aparte de la conversión *SD* de ***Garou Densetsu 2***) la entrega ***Real Bout Special*** apareció para **GameBoy** con la curiosa novedad de incluir como personaje oculto al poco cuerdo *Iori Bogard*. Tampoco podemos olvidar el ***Fatal Fury 1st Contact*** de **Neo·Geo Pocket**, que tenía una gran cantidad de combos y como personaje oculto a Lao, el tipo que *Xiang Fei* y *Rick* golpean en la presentación de ***Real Bout 2*** (sólo seleccionable a dobles).

CONSECUENCIAS

La saga ***Fatal Fury*** fue, es y será


Real Bout FF Special GB


Fatal Fury 1st Contact

una fiebre incontrolable, y en su haber cuenta con conversiones de sus juegos para la gran mayoría de las consolas, desde la ya olvidada ***Game Gear*** hasta la ***Neo·Geo Pocket***, pasando por ***Saturn***, ***Playstation***, ***Game Boy***, ***Super NES***, pirateos para ***NES***... Hasta el ***Fatal Fury 3*** se versionó para **PC** (licencia oficial). Todo tipo de *merchandising* y tres películas de *anime* son el resultado de la fama de ***Garou Densetsu***, uno de los buques insignia de la ya extinta **SNK**.

Desde aquí, y en homenaje a la compañía nipona, os animo a jugar aunque sea sólo un ratito a cualquiera de los títulos de esta inolvidable saga; y, por muy negro que se vea el panorama, seguiremos con la esperanza de jugar a una nueva entrega de ésta saga, sea en el soporte que sea y de manos de la compañía que sea.

Por una vez, y tras una musiquilla emblemática y un fundido en negro, tiraré la gorra y diré... *"Ou Key!!!"*

Omega Clarens
omegaclarens@hotmail.com

SAMURAI SPIRITS

SAMURAI SHODOWN

Sin duda alguna, la saga Samurai Shodown (Samurai Spirits en Japón) fue una de las primeras en demostrar que SNK no sólo pretendía copiar un estilo de juego, también quería competir e innovar. Así pues, Samurai Shodown se mostraría como un digno competidor en el campo de los juegos de luchas Vs.

Samurai Shodown: Nos mostraba un catálogo de samurais y diversas variantes de espadachines de todo el mundo que disputaban las peleas más espectaculares. Todos los personajes eran carismáticos y se mostraban como buenos luchadores. En el primer ***Samurai Shodown*** hacían su aparición: *Haohmaru*, *Galford*, *Nakoruru*, *Earthquake*, *Gen-an*, *Hanzo*, *Charlotte*, *Jubei*, *Kyoshiro*, *Tam Tam*, *Ukyo*, *Wan Fu* y como jefe final el legendario *Shiro Tokisada Amakusa*. Una plantilla total de 13 personajes.

La primera versión fue naturalmente la de *arcades*, y en algo más de un año vio la aparición en varias consolas de 16*bits* como **Super Nintendo** y **Mega Drive** donde los gráficos, cantidad de *sprites* y jugabilidad se veían limitados. Algo más tarde una conversión mucho más fiel en **Mega CD** vería la luz, esta vez con los mismos *sprites*, casi todos sus *frames* y una jugabilidad envidiable. Aunque claro, nada comparable a la tardía versión para **Neo·Geo CD** (porque la consola tardaría un poco en salir en el mercado), que no sólo era idéntica al *arcade* original, sino que también mejoraba la banda sonora, incluyendo el *arrange sountrack* del *CD* editado por **SNK**. Esta entrega también apareció en **3DO** con unos resultados aceptable.

En las pequeñas de la casa, **Game Gear** tuvo una conversión de *sprites* ridículos y reducción de personajes, pero muy jugable. **Game Boy** tendría una adaptación con personajes *SD* sobre la que no podemos hablar de conversión pues la fidelidad con el original era prácticamente nula, aunque sí muy gracioso y curioso.

Como último dato destacar que *Earthquake* desapareció de todas las conversiones salvo **Mega CD** y lógicamente **Neo·Geo CD**.

Samurai Shodown II: Para muchos la mejor entrega de la saga. Esta vez nos encontramos a todos los personajes de la anterior parte (exceptuando a *Amakusa*) más *Cham Cham*, *Nicotine*, *Sieger* y *Genjuro* (este último se convierte en el rival de *Haohmaru* y uno de los personajes más carismáticos). También tenemos a *Mizuki* como enemiga en el final y a *Kuroko* como misterioso luchador que irrumpirá los modos historia de los grandes jugadores (también se le podrá manejar mediante un truco en el *arcade* y las **Neo·Geo**, pero sólo en modo *Vs.*). Además, todos los *sprites* de los personajes ya existentes fueron redibujados con un acabado mucho más trabado. Se añadieron algo parecido a los *desperate moves*, muy espectaculares pero poco útiles, cuya función era romper el arma al contrario y dejarle a guardia física hasta que le llegase un nuevo arma algo después. Naturalmente se añadieron algunos golpes a los personajes, todos ellos con una animación más fluida que en el anterior. Incluso 4 luchadores (*Haohmaru*, *Galford*, *Hanzo* y *Nakoruru*) contaban con un super ataque oculto. Como curiosidad también se incluyó un movimiento secreto que convertía a los personajes en *SD*, que no servía para nada, pero quedaban muy cucos. Esta entrega solo vio una conversión a **PSX** en un *pack* junto al primer ***Samurai Shodown***, que no estaba mal pero tenía algunos fallos como voces cambiadas y se echaban de menos algunos *frames* y poses de victoria. La versión **Neo·Geo CD** era la más favorecida, que era idéntica al arcade y tenía una banda sonora sinfónica (en realidad tenía unos fallos de voces en *Sieger* y en *Nicotine*).

Samurai Shodown 3: Si te parecía que en ***SS2*** los gráficos pegaban el cambiazo padre, en ***SS3*** lo hacía todo el juego. *Sprites* mucho más grandes, mejor definidos y mucho mejor animados. Cada uno de ellos disponía de dos versiones con distintos ataques y comportamientos (algo así como la versión original y una "*dark*" con colores siniestros), lo cual daba mucho juego. Naturalmente nuevos movimientos, y se incluían ingredientes vistos en el recientemente aparecido ***KOF***, como recargar el *POW* para conseguir el *desperate* mucho antes o esquivar ataques pulsando dos botones. El panel de personajes sufría un cambio radical. Sólo se conservan *Haohmaru*, *Nakoruru*, *Galford*, *Kyoshiro* (con nuevo atuendo), *Ukyo*, *Genjuro* y *Hanzo*. Los nuevos personajes eran: *Shizumaru* (chico con una sombrilla), *Gaira* (nieto de *Nicotine*), *Rimoruru* (hermana de *Nakoruru*), *Basara* (parodia de *El Cuervo*) y la reaparición de *Amakusa*. Esta vez *Zankuro*, el hombre "sin espada", se nos aparecía al final de juego. Además de la genial conversión a **Neo·Geo CD** y la penosa versión de **PSX**... pudimos disfrutar de una maravillosa adaptación a **Game Boy** que contaba con todos los personajes salvo *Gaira*, incluidos todos los golpes y las diferentes facetas de todos ellos (*slash* y *bust*) con unos gráficos alucinantes (todo ello convertido a *SD*) y una jugabilidad muy buena. Lo mejor de esta conversión fue que tenía como invitado a *Jubey* con ataques especiales que no todos se verían en su posterior aparición en ***Samurai Shodown 4***.

Samurai Shodown 4: La última aparición de la saga en las *2D*. Los *sprites* se mantenían casi intactos, pero cambiaron muchos decorados. Entre las novedades se destacan nuevos personajes y la reaparición de otros más antiguos. *Charlotte*, *Jubei* y *Tam-Tam* como caras conocidas, y como nuevas apariciones los hermanos *Sogetsu* y *Kazuki*. El juego incluía menos novedades visuales que anteriores










SAMURAI SPIRITS IV


SAMURAI SPIRITS IV SPECIAL


SAMURAI SPIRITS 64


S.SPIRITS 64 - 2

entregas, pero se ajustaba mucho la jugabilidad. Por ejemplo, de nuevo se conseguía el *POW* agrediendo al contrario, y este se mantenía más tiempo. Se incluía una nueva opción para "reventar" el mencionado *POW* consiguiendo una oportunidad de lanzarte hasta el contrario restandole más de media barra de energía al ser alcanzado. Además, se añadía una fantástica versión de los combos. Estos se realizaban alcanzando al rival con un golpe fuerte (pulsando simultáneamente alante+C+D) momento en el que se podía realizar la combinación de botones. El resultado era muy espectacular y aunque veíamos la ridícula cantidad de energía que restábamos se nos obsequiaba con tener rellena la barra de *POW*. Además, y para acongojamiento de los seguidores, podíamos realizar fatalities mucho menos bestias pero mucho mejor hechos que los vistos en ***Mortal Kombat***, y de un uso sólo cuando el rival ya estaba muerto (no como los *destroyers* del **Guilty**).

Además de las perfectas conversiones a **Neo·Geo CD** y **Saturn**... una tardía versión de **PSX** hizo su aparición. Debido a la poca memoria de la consola de **Sony**, se recortaron cientos de *frames* en los personajes y los efectos visuales (explosiones, destellos...) sufrían *pixelaciones*. Aún así, la jugabilidad era la misma del original (no como en el ***SS3*** para **PSX**) y para recompensar las pérdidas de *frames* **SNK** incluyó en esta versión a *Cham Cham*, que volvía a pelear junto a su mono *Paku Paku*. A esta versión de PSX se le llamaria ***Samurai Shodown 4 Special***.

Samurai Shodown 64 I y II: Debido al poco espacio que me queda voy a hablar de ambas entregas de forma resumida. He aquí uno de los pocos títulos que hizo su aparición en **Hyper Neogeo 64**. En este título nos encontrabamos un fantástico versus en *2'5D* (como nos gusta llamarle). El juego contenía toda la jugabilidad de los juegos *2D*, de la misma forma que ***Street Fighter EX*** lo hace con respecto a ***Street Fighter II***. Se incluían novedades como la ruptura de huesos (con lo que el personaje quedaba inutilizado de esa extremidad), cosa que curiosamente desapareció fuera de Japón, además de los *fatalities*. Algunos de los viejos personajes daban paso a otros nuevos como *Shiki* y *Hanma*. Los jefes finales eran *Dekuina* y *Yuta*. Por si esto fuera poco, la versión *slash* y *bust* de cada luchador tenían un aspecto completamente diferente el uno del otro. Lamentablemente no apareció conversión alguna de estas entregas para consola, y para muchos resultan desconocidas. Como nota final tengo que decir que el juego era bastante lento, no sabemos muy bien el motivo.

Samurai Shodown Warriors Rage 2: Entrega especial para **PSX** y última (hasta la fecha). También la menos afortunada. La historia nos situaba 20 años después de ***SS64 II***, y ninguno de los personajes conocidos salvo un *Haohmaru* mayorcete con el pelo canoso y barba, hacían su aparición. En cualquier caso estaba acompañado por *Seishiro Kuki*, *Jin-Emon Hanafusa*, *Hanzo II*, *Jushiro Sakaki*, *Saya*, *Rinka Yoshino*, *Yaci Izanagi*, *Haito Kanakura*, *Ran Po*, *Garyo The Whirlwind*, *Daruma*, *Minto*, *Mugenzi*, *Tashon Mao*, *Oboro's Amazons*, *Iga Ninja's*, *Brute*, *Samurai*, *Tohma Kuki*, *Mikoto*, *Yuda* y *Seishiro Kuno*. Una lista envidiable, además todos ellos gozaban de unos geniales diseños, pero el aspecto técnico lo hace un juego mediocre. Mientras que todos esperábamos una versión retocada de ***SS 64***, **SNK** nos trajo el peor trabajo realizado por la compañía de Osaka en mucho tiempo. Gráficos penosos, personajes creados con una ridícula cantidad de polígonos, texturas mal utilizadas y sobre todo, jugabilidad baja gracias a una torpeza de movimientos sin igual en el mundo de **SNK**.

Samurai Shodown RPG: Aparecido en **Neo·Geo CD**, **Sega Saturn** y **Playstation**. Es sin duda una pequeña joya que todo el mundo debería tener y jugar. Los gráficos están muy cuidados, con geniales fondos y personajes bien definidos pese a su tamaño. Durante la historia veremos todos los personajes aparecidos en los ***Samurai Shodown*** hasta la fecha (el último aparecido era ***SS4***) e incluso incluía un nuevo luchador exclusivo para esta versión. El catálogo de enemigos es increíble, y nuestros luchadores hacían gala de todos los golpes vistos en los *Vs*, e incluso nuevos movimientos especiales. Como nota final queda decir que la versión **Neo·Geo CD** tenía un detalle no incluido en las demás versiones, pues contaba con un mini juego de rol protagonizado por *Shizumaru* (mentía cuando dije que todos los personajes aparecían, este no lo hace). Esta mini aventura salía al acabarse los dos juegos *RPG* de que consta el *CD* (en **NGCD** son 2 *CDs*), mientras que en **Saturn** y **PSX** los "omake" cambiaban por un *minishow* presentado por *Kuroko*.

Mangafan
mangafan@teleline.es


S.S. WARRIORS RAGE


S.SPIRITS POCKET


S.SPIRITS POCKET 2


SAMURAI SPIRITS RPG

El Samurai Spirits RPG ha sido la única inclusión de SNK en el mundo del rol. Para la época en la que salió estaba bastante bien de gráficos (al estilo Super Nintendo). Una pena que nunca saliese de Japón.

Art of Fighting

"Ryuko no Ken"

Si pensamos que al tener una gama de productos cada compañía debe decantarse por los que más atraiga al público, veremos cierta lógica en la decisión de dejar de lado los productos de menor éxito, pero si nos paramos a imaginar el por qué del abandono de una saga tan magistral como Ryuko no Ken por parte de SNK, no encontraremos sentido alguno.

No se muy bien por dónde comenzar a hablar de *Art of Fighting*. Hay demasiado que contar para tan sólo 2 columnas de texto. Vamos allá...

Art of Fighting fue un juego que sorprendió a todos los que lo vieron y jugaron. Aparecido en los salones recreativos en el año 1992, su impresionantes personajes de gran tamaño, colocados sobre unos escenarios muy claros y a la vez sobrecargados de elementos hacían que todo el que estaba medianamente interesado en la lucha se parase a echar un vistazo. Lo primero que te impresionaba del ***AOF1*** era el *zoom* tan bestia que tenía, un elemento jamás usado antes en un juego de artes marciales (no estoy seguro de qué otro *arcade* de la temática que sea lo usase tampoco). Luego, tenía unas fases de *bonus* que eran mucho más interesantes que las insulsas pruebas "rompe-todo", ya que del resultado que obtuviesemos con ellas nos hacían el regalo de agrandar nuestra barra de vida, o la de power, o incluso tener entre nuestras posibilidades el lanzar la técnica más bestia jamás imaginada entonces en un juego de lucha: el *Haoh-Sho-Koh-Ken*. Ya habiéndola citado, hay que recalcar que la barra de power era también un elemento completamente nuevo en el sector, y que además tenía un efecto sobre el luchador increíble, tan real como que si estabas falto de energía los ataques energéticos se iban al garete. Muy bueno, sí señor. Todos estos elementos creaban un juego táctico que a mi parecer nunca ha sido superado. Claro que eso es mi parecer. Me gustaría destacar también la maravilla que hicieron sobre los *sprites* de los personajes, que iban mostrando magulladuras según donde les golpeaban (especialmente en la cara). El modo de juego era muy sencillo. Con 4 botones se hacía todo, aunque en realidad se precisaba de 3 realmente útiles en el enfrentamiento: puño, patada y golpes fuertes. El 4º botón tenía como función hacer burla para quitar la energía al contrario.

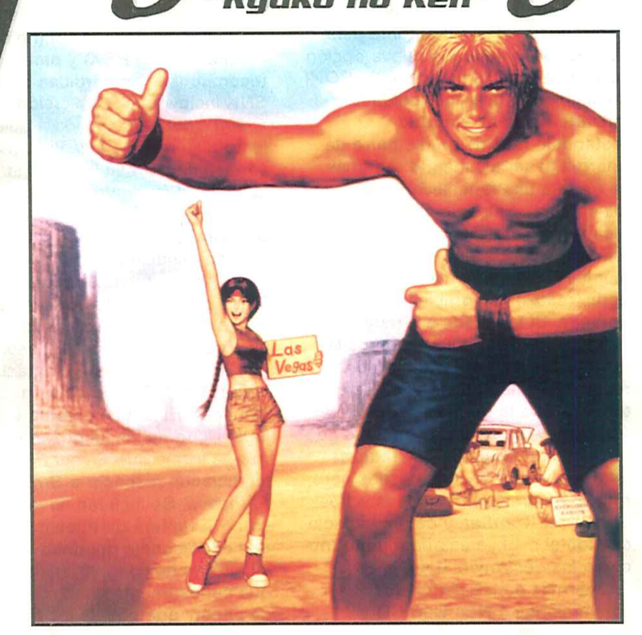
Lo malo que tenía este juego era que el modo historia sólo podía llevarse adelante con 2 personajes, *Ryou* y *Robert*, alumnos ambos de la escuela *Kyokugenryu* y en esos momentos encargados de llevarla adelante desde la desaparición del dueño, padre de *Ryou*. La trama no era gran cosa. Se trataba del típico argumento de película americana de los 80. Han raptado a *Yuri* , la hermana de *Ryou*, y este junto a *Robert* salen por la ciudad en su busca. Tras este argumento un poco... simplón se escondían muchos personajes que después formarían parte de la comparsa ***KOF***. Pero ya, ya tendremos tiempo de hablar más en profundidad de la historia de ***AOF***.

Pasan 2 años y aparece ***AOF2***. La verdad es que para muchos (entre los que me incluyo) fue un auténtico chasco por un único motivo: desajuste de golpes básicos. El juego tenía golpes flojos demasiado flojos y rápidos y por otro lado golpes fuertes demasiado fuertes y a la vez torpísimos. Hay quienes fliparon con el juego porque se lo podían acabar haciendo únicamente *hien-shippu-kyaku* con *Robert*, pero el hecho de acabarse el modo historia mediante trucos y *bugs* no hacen bueno a un juego. Sin embargo, ***AOF2*** contaba con una ambientación buenísima, unos gráficos aun más bestias que en el 1 y además una cantidad bestial de encuentros especiales entre personajes (casi todos contra todos decían algo). El modo historia ya se podía jugar con todos los personajes (salvo el enemigo final oculto, *Geese Howard*) y la plantilla subía de 10 personajes que tenía el ***AOF1*** a 13.

Casi no me queda espacio, así que saltaré ya al ***AOF3***, un extraño intento de imitar las *3D* en la placa **MVS** de toda la vida. Resultado: Aborto dos-dimensional con jugabilidad mediana-alta y golpes especiales que daban tal impresión al impactar que te dolían (sobretodo el *Haoh-Ken*). La escena, que hasta ahora se había desarrollado en *South Town*, pasa a ser un lugar de Sudamérica donde un millonario (*Wyler*) se ha hecho con una pócima que lo convierte en algo así como *Mr.Hide*. Personajes nuevos junto a los protagonistas originales del ***AOF1*** (*Robert y Ryo*) de entre los que hay que destacar únicamente a *Kasumi Todoh*.

Y poco más puedo decir en tan corto espacio. Ya me tocará explayarme en otra ocasión y podré daros más detalles...

Mr.Karate (*mrkarate@mixmail.com*)





Una escena perteneciente a Ryuko no Ken 2 en la que desvelan quién es Mr.Karate



Los ataques de puños y patadas veloces del Kyoukgen fueron los más espectaculares de su época



En Ryuko no Ken 2 los personajes parecían más musculosos. Todos estaban muy hinchados y sus ataques eran aun más bestias.



Aquí podéis apreciar el salto gráfico que supuso AOF3, siendo el primero en usar la captura de movimientos humanos

THE LAST BLADE

Last Blade surgió como un intento de superar Samurai Shodown. Para unos lo consiguió, para otros no. Eso sí, todos coinciden en que técnicamente es impecable.

LAST BLADE (GEKKA NO KENSHI)

Este juego nos sitúa en la era *Bakumatsu*, que conocemos muy bien gracias a ***Rurouni Kenshin***, y no es para menos, ya que si ***Samurai Shodown*** tenía personajes que nos recordaban al *manga* de *Watsuki* (en realidad fue *Watsuki* quien copió a **SNK**), en ***LB*** existen hasta calcos e historias similares junto a una ambientación que bebe de las fuentes de las aventuras de *Kenshin*.

Esta es la lista de luchadores aparecida en ***Last Blade***: *Amano Hyo*, *Genbu no Okina*, *Ichijo Akari*, *Kaede*, *Kanzaki Juzo*, *Lee Rekka*, *Minakata Moriya*, *Naoe Shigen*, *Shikyo*, *Washizuka Keiichiro*, *Yuki*, *Zantetsu*. Cada uno tiene su particular visión de lo que ocurre, arma y forma de luchar. Sin duda, lo primero que destaca en ***Last Blade*** es el espectacular diseño y definición de los personajes, unidos a la genial animación, grandes efectos visuales y detallada historia.
Una vez tenemos el mando en las manos notaremos que el juego dicta mucho de parecerse a ***Samurai Shodown***. Ciertamente ambos tratan el mismo tema, pero mientras que ***SS*** se basa en un juego de golpear con pequeños combos y retirarse... ***Last Blade*** se basa casi exclusivamente en combos. Eso, incluso pudiendo elegir dos tipos de control, *strong* (más fuerza, menos combos) y *speed* (más combos pero restamos menos vida) que además se distinguen por tener distintos *desperates*. La primera versión, además de verse en **Neo·Geo** (*arcades* y casera) y **Neo·Geo CD**, tuvo una correspondiente adaptación a **PSX**. Dicha versión sufría un recorte de *frames* notable (sólo hay que ver el movimiento durante la selección de personajes y luego cuando luchamos -sus *frames* quedan reducidos una barbaridad-) pero se nos obsequiaba con algunos extras, como galerías de personajes, un par de luchadores más (provenientes de la segunda parte) y una larga *intro* animada.


LAST BLADE 2


LAST BLADE 2


LAST BLADE POCKET

LAST BLADE 2

La nueva entrega mantenía el mismo motor de juego sin apenas sufrir cambio alguno. Eso sí, se sumaban nuevos personajes, decorados y melodías... pero se continuaba una historia ya establecida en la anterior entrega. Esto influía en ciertos detalles como que el protagonista quedaba convertido en "*super saiyajin*" para siempre o *Mukuro* que se vendaba la cara tras ser quemado vivo. A los nuevos personajes seleccionables también se les une un nuevo jefe final que, ¡oh, sorpresa!, es el padre de los protagonistas. Naturalmente los finales también cambian.

El juego cuenta con una conversión a **Dreamcast** llamada ***Gekka no Kenshi Final Edition***, que pese a su prometedor título, no ofrecía apenas nada nuevo (esperábamos una *intro*) y además no es muy fiel al original. ¡No me entendáis mal! Tiene todos los personajes, frames, melodías, sonidos y jugabilidad del original, pero los personajes parecen capturados de un video, pues se pueden apreciar fácilmente unos puntos horribles similares a los de una trama, cosa que no aparece ni por lo más remoto en el original. Al final, nos parece estar ante un producto mal acabado o finalizado rápidamente.

También existe una adaptación de ***Last Blade*** para **Neo·Geo Pocket**, pero en realidad es una fusión de ambas entregas donde nos encontramos todos los personajes de la primera parte, pero con algunos detalles de la segunda, como la presentación, historia y el jefe final. Por lo demás, una genial conversión, que intenta mantener en un cartuchito la calidad en sus animaciones, unos movimientos muy numerosos, personajes definidos y hasta las *intros* de las fases que nos dejaron con la boca abierta en la hermana mayor.

Last Blade es una saga que o te encanta o la odias, para fanáticos, de las espadas, los combos prefabricados y sin fin (como en el ***Tekken***) y la cultura japonesa, pero que espantará a los amantes de la lucha pura y dura y que prefiere hacerselo y comerselo uno mismo (generalmente, amantes de la saga ***KOF***), pero que en general todo amante de **SNK** tiene que probar porque es un producto de altísima calidad.

Mangafan
mangafan@teleline.es


LAST BLADE


LAST BLADE



THE KING OF FIGHTERS

The King of Fighters... la coletilla del título del priner Fatal Fury tomó cuerpo propio y se convirtió en una saga sin precedentes. Equipos de luchadores de los juegos más destacados de la compañía estaban dispuestos a derrotar al resto y de paso llevarse el premio otorgado por el misterioso anfitrión que sellaba las entradas con una R...

La saga ***The King of Fighters*** fue, ha sido y será una de las sagas con más adeptos y fanáticos que ha podido cosechar videojuego alguno. En su momento supuso toda una novedad en la placa **Neo·Geo** el poder enfrentar a los chicos de las sagas ***Fatal Fury*** y ***Art of Fighting***, que provocó allá por su primera entrega (en el año 94) toda una revolución. A todo esto se les unían a la plantilla diseños "remasterizados" de los míticos ***Ikari Warriors*** y ***Psycho Soldiers***, el de las chicas más conocidas de ambos juegos y un equipo singular y a la vez bastante compenetrado y efectivo, el capitaneado por un joven llamado *Kyo Kusanagi*...

En ***KOF*** se participaba por el cuantioso permio del torneo, patrocinado y organizado por el magnate del contrabando *Rugal Bernstein*; quien no quería otra cosa que convertir en estatuas a los ganadores para añadirlos a su colección de petrificados luchadores. Claro esta que el equipo de los protas (*Kyo, Benimaru* y *Daimon*) logran derrotar a *Rugal* y este, rabiando, vuela por los aires el portaaviones desde donde operaba, con él mismo dentro, intentando llevarse a la tumba a los ganadores. Hasta aquí, un juego de argumento fresco e ideas aún por florecer.

Ya al año siguiente, rompieron moldes con ***The King of Fighters '95***. En esta continuación quedaba claro que *Rugal* seguía vivo y organiza un torneo para acabar con *Kyo*, quien se le había cruzado entre ceja y ceja. El número de equipos aumentaba, el argumento de la saga comenzaba a tomar forma y aparece uno de los personajes que marcarán historia en la saga y en el mundillo: *Iori Yagami*, el antagonista de *Kyo*. Este se alía con *Billy Kane* y *Eiji Kisaragi*, y aparentemente en el torneo no tiene gran trascendencia, pero lo mejor está por llegar al final del mismo. Cuando una vez más *Kyo y cía* llegan a la final y no sólo han de enfrentarse al lobotomizado padre de éste, sino a un *Rugal* con implantes cibernéticos, lleno de músculos y ganas de partir cabezas. Pero ésta vez no es *Kyo* quien le vence, sino el propio poder de *Rugal* que le consume por tener tanto y no saber controlarlo. Es *Iori* quien le explica que es un estúpido por intentar dominar el poder de algo llamado "*Orochi*" sin ser un descendiente directo de su linaje. Así, tras un fogonazo, *Rugal* literalmente se consume, jurando que algún día volvería. Así con éste título la saga de *Yamatano Orochi* estaba empezada.

The King of Fighters '96 fue un preludio del gran final en el que el juego comenzó a volverse más táctico (gran mayoría de los personajes cambiaban sus bolas de energía por ataques cuerpo a cuerpo) y en general supuso un grandísimo cambio. Ahora con dos patadas y un *DM* no acababas con el rival. Se incluyeron a la saga los *Super Desperation Moves* o *Hypers*, versiones más potenciadas de los normales *DMs* realmente devastadoras. El enemigo final a batir era *Goenitz* (quien en el pasado se enfrentó a *Rugal* y se arrancó el ojo), máximo responsable y "alto cargo" en la trama de *Orochi*. Es en éste ***KOF*** donde se presenta otro personaje vital para el desarrollo de los acontecimientos: *Leona*, la ahijada de *Heidern* que en el pasado entró en un extraño trance (por culpa de *Goenitz*) y acabó con su familia. También se presenta *Chizuru "Yata" Kagura*, sacerdotisa guardiana del lugar donde está encerrado *Orochi*, y quien necesita ayuda pues el clan *Hakkesshu* (los descendientes de *Orochi*) están movilizándose para despertar a su señor. Finalmente *Goenitz* es derrotado y queda claro que sólo *Kyo*, *Iori* y *Chizuru* podrán hacer frente a la amenaza. Por su parte, *Iori* nota cómo su sangre hierve y acaba con sus dos compañeras de equipo entrando en un estado de total locura...

The King of Fighters 97; quizá el mejor de la saga (hasta que aparezca uno lo supere). Los *Hakkesshu* llegan para liberar a *Orochi*. Los máximos exponentes se revelan en el grupo de música "**CYS**", formado por *Yashiro*, *Shermie* y *Chris*. También *Yamazaki* (***Fatal Fury***) se descubre que es un descendiente de *Orochi*, pero pasa totalmente del tema y se ríe de todo. Junto a él se entrenaba en la saga cierta chica que después sería imprescindible en cualquier ***KOF***: *Blue Mary*. *Iori* y *Leona*, como descendientes también del linaje *Orochi*, entran en un estado *berserk* (hay dos versiones de ellos seleccionables) y arman la de dios. Finalmente, uniendo las fuerzas en un único equipo (*Kyo*, *Iori* y *Chizuru*, curiosamente coincidiendo también en la mitológica historia japonesa de la serpiente *Orochi* de ocho cabezas en la que está basado) logran derrotar a *Orochi* reencarnado en el cuerpo de *Chris* y encerrarle de nuevo, evitando así el exterminio de la humanidad; pero pagando un alto precio: tras el ataque en el


KOF 94



KOF 95


KOF 96


KOF 97

que *Kyo* tuvo que usar a *Iori* literalmente como catalizador de su poder, se produjo una terrible explosión, y *Kyo* desapreció, quedando *Iori* y *Chizuru* maltrechos. A mi parecer el mejor ajustado y de mejor manejo de todos. Realmente debías de saber jugar para acabarlo con éxito...

The King of Fighters '98 supuso un tomo de aire fresco tras el final de la saga de *Orochi*. No era más que un *remake* con casi todos los personajes aparecidos en la saga, en el cual los personajes se veían bastante grandes y detallados y era un juego expresamente diseñado para jugar a dobles. El enemigo final volvía a ser *Rugal*, seleccionable desde un principio, pero como no tenía cronología lógica, pues no cantaba demasiado, aunque en su forma *Omega* fuera realmente peligroso. Además de poseer muchos personajes, la mayoría tenía su versión *EX*, *Orochi* o en el caso de *Rugal*, su versión *Omega*, por lo que daba juego para rato. Muy bueno también.

The King of Fighters '99 trató de ser el comienzo de otro exitoso arco argumental, pero fue uno de los tropezones de **SNK** que provocó lo que todos ya sabemos. Gran recorte de personajes, personajes nuevos a cual más *cheap* y un guarreo total gracias a los *strikers* hizo que éste ***KOF*** llamara la atención por novedad, pero no por lo que ofrecía realmente. Una organización secreta recogió a *Kyo* tras su enfrentamiento con *Orochi* y le clona en cantidades industriales para dominar el mundo. Simplemente viniendo de **SNK** no me lo podía creer. El hecho de poder hacerte un equipo de 3 *Kyos* (sin truco) y otro personaje era la pesadilla de los jugadores serios y tácticos. Personajes como *Robert* quedan totalmente mermados al cambiarle todos los comandos... Además, el jefe final fue muy mal aprovechado en la trama ya que en éste ***KOF*** ya era eliminado, y no por los participantes precisamente. Dos nuevos personajes con personalidad propia aparecen en la saga: *K'* y *Maxima*...

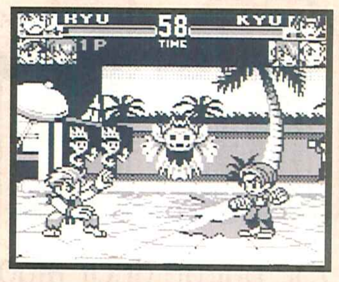
The King of Fighters 2000; o el batacazo padre. Nueva entrega de la poco convincente saga del ***NESTS***. Decenas de *strikers*, *another strikers* y *extra anothers*; y un guarreo total gracias a ciertos combos infinitos que destrozaban la posibilidad de realizar cualquier buen combate a dobles. Por si fuera poco, el enemigo final puede catalogarse como el peor diseño hecho por **SNK** para un ***KOF***. Sólo podían hacerse ciertos *hypers*, y con los dedos de media mano de pueden contar los personajes que merecen la pena de ésta versión. Destaca *Kula*, la "*anti-K*", enviada para acabar supuestamente con el nuevo protagonista. Con este juego la saga parece caer.

Pero la compañía coreana **EOLITH** va a re-elevar la saga al lugar que la corresponde, con ***The King of Fighters 2001***. Un nuevo ambiente, nueva compañía y nuevas ideas prometen un juego que por lo que ya hemos visto parece ser bueno. Supuesta entrega final de la saga ***NESTS***, este ***KOF2001*** tiene como curiosidades varios guiños al mundillo del *anime*, ya que uno de sus personajes es una clara parodia de cierto personaje de ***Akira*** y otra hace lo propio con la serie de ***La Rana Valiente***. Jefe final bastante brutal y buenos gráficos con aspecto de ***KOF '97*** hacen de este juego una buena opción para levantar a los caídos aficionados de la saga...

La saga ***KOF*** cuenta con varias adaptaciones a consolas de mano para **GameBoy**, **GBA** y **Neo·Geo Pocket**. En **GB** veríamos un ***KOF '95*** curioso de personajes pequeños y con *Nakoruru* como personaje oculto especial. Algo más tarde aparecería ***KOF'96*** para la misma consola en el que nos toparíamos con unos *Iori* y *Leona* versión *berserk* algo diferentes a los que saldrían en el ***KOF'97*** original, y junto a ellos al imparable (y más potente que nunca) *Mr.Karate* como invitado de lujo. Estos juegos de **GB** tenían las plantillas de personajes muy reducidas, pero se jugaba bastante bien (la mejor opción de lucha portátil por aquella época). Después tenemos para **NGP** las entregas ***R-1*** y ***R-2*** en las que se podía disfrutar de un juego tan depurado como los ***KOF***s originales pese a tener como protagonistas a personajes en versión *SD*. ***R-1*** destaca por su modo historia especial de entrenamiento y ***R-2*** por tener como personaje invitado a la señorita *Kasumi Todoh*, que no reaparecería en la saga hasta ***KOF'99*** (y ***R-2*** era el ***98***). Y por último estamos a la espera de la salida de ***KOF-EX Neoblood***, la entrega especial que a principios de año saldrá en **GBA**, y que cubrirá la historia entre ***KOF'98*** y ***'99*** presentando además a (al menos) un nuevo personaje, *Moeh Habana*.

No querría acabar sin recordar la existencia del ***KOF'96 Neo·Geo Collection*** (un *CD* especial de datos y curiosidades sobre ***KOF'96*** aparecido para **Neo·Geo CD**) y el magnífico ***KOF'Kyo*** (un *novel adventure* de **PSX**)

Omega Clarens
omegaclarens@hotmail.com



KOF R-1



KOF R-2



KOF 96 Neo·Geo Collection



The King of Fighters Kyo fue una de las apuestas de SNK por cambiar de linea trayectoria sus producciones. Como resultado obtuvieron un buen producto, pero no cuajó como debía entre los aficionados a la lucha.



KOF 98



KOF 99



KOF 2000



KOF 2001

METAL SLUG

¿Se puede decir algo que no sepáis sobre una de las mejores creaciones de SNK? ¿Se puede contar algo más sobre uno de los mejores arcades jamás creados? A veces sobran las palabras... ¡pero ahora mismo no nos podemos callar!

Super Vehicle-001 METAL SLUG sorprendió en 1996 a propios y extraños. Llamaba bastante la atención por muchas cosas, pero una de las cuales, que dejaron a más de uno perplejo, era la inusitada calidad del producto. Los *arcades* de acción de este tipo (como ***Gryzor***, ***Midnight Resistance*** o incluso ***Green Beret***, de los cuales toma bastantes elementos) habían gozado de gran popularidad hacía bastantes años, pero cuando ***Metal Slug*** saltó a los salones recreativos el género en cuestión estaba prácticamente muerto. Pero ese detalle no amedrentó en absoluto a **SNK**, que de la mano de **Nazca Corporation** se puso manos a la obra en uno de los *arcades* de acción *2D* más adictivo, detallado y bonito del mundo del videojuego.

Heredando en gran medida el estilo gráfico utilizado en un clásico como el ***In The Hunt*** de **Irem**, ***Metal Slug*** convierte la guerra en una divertidísima



parodia que, en contra de lo que en un principio pueda parecer, hace un bonito llamamiento por la paz (y si no lo creéis, llegad al final). La base argumental es la típica en la que lucharemos contra un personajillo que ejerce de dictador en una de tantas repúblicas bananeras. El ejército enemigo no hace grandes alardes de valentía (en más de una ocasión veremos a los soldados correr como gallinas), pero cuentan con la ventaja numérica y una tecnología militar que nos obligará a usar al cien por cien nuestros reflejos y precisión. Aunque de vez en cuando nosotros (podremos jugar con un compañero) contaremos con el *Super Vehículo-001*, una increíble evolución de los actuales tanques con un poder de fuego realmente intimidante.



La gran calidad de la que presume ***Metal Slug*** sería continuada en las siguientes tres entregas, manteniendo las premisas que impondría el primer título. Gráficos detallados a más no poder (incluso aparentan estar en alta resolución), animaciones que quitan el hipo, escenarios de impresión (la mayoría de ellos se pueden arrasar), un continuo y sano humor, banda sonora absolutamente genial... Si siguiese contando las infinitas virtudes de la saga ***Metal Slug***, harían falta uno o dos números enteros de **Game Type.**

Así pues, la saga sería continuada por ***Metal Slug 2*** y ***Metal Slug X***. A partir de la segunda entrega el elenco de personajes seleccionables subiría a cuatro, añadiéndose al grupo dos chicas. Hay que remarcar que ***Metal Slug X*** es un *remake* del segundo capítulo, cambiando ciertas situaciones y añadiendo nuevos detalles que aumentan la calidad global del producto. Ahora, recorriendo entre otros lugares la tierra de los faraones, descubriremos que nuestro amigo aspirante a dictador se ha metido en medio de una conspiración alienígena, que llegará a su culmen al final del juego, en una alucinante parodia del film ***Independence Day***. Nuevamente los deliciosos gráficos nos dejarán







boquiabiertos, demostrando hasta dónde puede llegar el potencial de la **Neo·Geo**.

También impagables son los detalles de humor como las momias o el que nuestro personaje engorde a base de "comer". La banda sonora sigue en su línea, con unos compases verdaderamente memorables (y mejorada en la versión *X*); pero lo que nuevamente sorprenderá es la alucinante jugabilidad y variedad con la que nos encontraremos, no teniendo nada que envidiar a los *arcades* de **Treasure** (más bien **Treasure** tendría que ir tomando notas...).

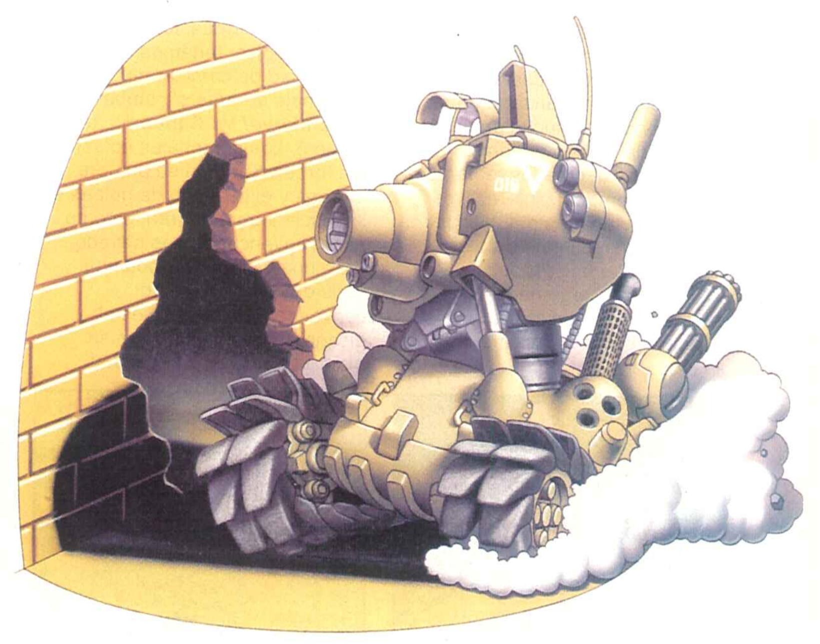
Hace bastante poco **SNK** regaló a los fanáticos de la saga la cuarta entrega, es decir, una tercera parte en toda regla. Inusitada es la calidad de este nuevo ***Metal Slug 3***, dejando en la cumbre el listón en lo que a calidad de juegos bidimensionales se refiere. Las novedades, dentro de lo complicado que es innovar en este género, se traducen en nuevos enemigos, escenarios y artefactos que podremos usar para derrotar (otra vez) al ejército enemigo. Se añaden contrincantes más "orgánicos", como la inmensa morena que nos atacará en uno de los niveles acuáticos, pudiendo nosotros en éstos incluso bucear. Lo que no cambia para nada es la inmensidad que rezuma el juego en sí.

Aparte de mencionar las estupendas versiones para **Playstation** (***Metal Slug*** y ***Metal Slug*** X) y **Saturn** (***Metal Slug***), no nos olvidemos de las dos entregas que se realizaron para **Neo·Geo Pocket**, con versiones muy, muy fidelignas a las "mayores". Es increíble ver cómo un hardware como el de la pequeña de **SNK** transmite las mismas sensaciones que el ***Metal Slug*** original. Así pues ***Metal Slug 1st Mission*** ofrece en la palma de la mano todo un juegazo de acción, que asimila con maestría la misma música, las divertidas animaciones y la misma jugabilidad que las versiones para **Neo·Geo**, añadiendo también fases al más puro estilo ***P-47*** e incluso eliminando un tanto la linealidad de los títulos originales. Vease que en ***2nd Mission*** los protagonistas serían Marco y una chica nueva, y que al armamento se añadirían novedades (como un lanza cohetes múltiple). Otra vez, *chapeau*, **SNK**.

Con mucho más que decir (pero con menos espacio aún para ello) termino aconsejando que si nunca habéis tenido la ocasión de saborear uno de estos juegos busquéis por vuestra ciudad en algún salón recreativo uno de los *arcades* de ***Metal Slug***. Comprobaréis en vuestras carnes lo que es el arte en la programación, y aún más, uno de los diez mejores juegos de acción habidos y por haber. Y como en el final del primer ***MS***, cantemos todos juntos el karaoke de *Hold You Still*... ^.^

Spidey
joserparker@eresmas.net











He aquí la saga olvidada, y es que aunque indudablemente es de SNK, la propia empresa apenas ha mencionado en alguna ocasión nada sobre ella. De hecho, es muy difícil encontrar ilustraciones o información sobre la saga. Para SNK esta es la oveja negra de la familia. ¿Por qué? Empecemos desde el principio.

SAVAGE REIGN

Este título comenzó como un juego de lucha que intentó hacerse un hueco en este cada vez más difícil mundo de los *Vs 2D*, pero fracasó en su intento. Lo primero que encontramos son unos personajes de los que difícilmente te vas a encariñar, y que incluso son ridículos. Entre ellos tenemos desde un clon de *Muten Roshi*, hasta un payaso feo, pasando por un policía hortera. De todos ellos apenas se salva el protagonista *Hayate*, los *ninjas Gozu* y *Mezu*, *Carol* y poco más. Para continuar con una serie de fallos, encontramos el primero y más significativo de ellos en los diferentes niveles del decorado. Por si en los primeros ***Fatal Fury*** no eran suficientemente pesados en este juego se duplicaba con una profundidad excesiva y desde donde se podían lanzar ataques, convirtiéndose la lucha en una especie de partido de tenis. Además los decorados tenían una serie de elementos interactivos que no hacían más que fastidiar al jugador con las innumerables perrerías que eso producía.

En fin, un juego nada jugable y poco atractivo que pensábamos quedaría olvidado hasta que llegó...



KIZUNA ENCOUNTER - SUPER TAG BATTLE

Cuando nos esperábamos lo peor nos encontramos este buen juego que no sólo nos demuestra una vez más que **SNK** intenta enmendar sus errores, si no que también lo consigue, aunque sea a medias.

Lo primero que nos llama la atención son lo bien hechos que están los personajes. Son enormes y tienen muchos detalles, además de estar muy bien animados. Los decorados también están muy bien hechos y la ambientación caótica nos convence lo suficiente para echarnos unas partiditas. Nuevos elementos como los especiales, esquives y combos hacen su aparición. Además, tal y como su nombre indica, tenemos la posibilidad de cambiar de personaje durante el combate (al estilo ***Marvel Vs Capcom***... más o menos). Los personajes no son tan torpes como en su primera entrega y el catálogo de golpes es lo suficientemente grande como para convencer al más pintado. Pero una vez más vemos una serie de detalles que no convencen. Lo primero es el diseño de personajes, que se mantiene casi en su totalidad.







Ciertamente están mejor y no llegan a dar tanta pena como antes, pero algunos de ellos los eliminaría del catalogo cualquier persona con un mínimo gusto estético. Nuevos personajes como *Kim* o *Rose* aparecen (geniales, por cierto) para eliminar a otro par que estaban anteriormente. Desde luego en uno de ellos acertaron, pero en el otro (*Carol*) no, porque era de los pocos personajes que se salvan de la primera entrega (al menos en aspecto).

En cuanto a la jugabilidad... además de echar en falta un poco más de equilibrio en los personajes, nos encontramos un fallo muy gordo localizado en la forma de esquive. Esta se realiza de forma similar a la implementada en *KOF96*, pero el trecho que abarca es demasiado exagerado (más de la mitad de la pantalla), pudiendo situarte fácilmente a las espaldas del contrincante. En ocasiones las partidas se basaban en realizar el esquive una y otra vez hasta que el contrincante cometía el error de intentar golpear, momento que se aprovechaba de sobra para dejarlo K.O. Todo esto, unido a que los fans de **SNK** ya no veían con buenos ojos la saga, llevaron esta secuela a el más enorme fracaso (hasta el punto de que nunca se conversionase, ni en **NGCD**). Tras el cierre de **SNK** ya no esperamos que se continúe esta pequeña saga, pero quién sabe, igual en una hipotética continuación consigan el ingrediente que les llevará al éxito.

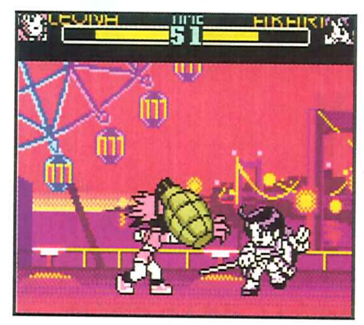
Lo que es una pena es que *Kim* y *Rosa* se quedasen en el olvido...

Mangafan
mangafan@teleline.es



SNK GALS FIGHTERS

No podíamos dejar de lado este juego, que demuestra lo otakus que eran los componentes de SNK...





SNK Gals Fighters es el juego-experimento realizado uniendo algunos de los muchos personajes femeninos que aparecen en las distintas sagas de **SNK**, reunidas en un torneo llamado ***QOF*** (***Queen of Fighters***) y que pudimos jugar en **Neo·Geo Pocket**. En él se reúnen elementos de todos los juegos de luchas creados hasta aquella fecha y algunos nuevos. Las luchadoras, además de contar con todos los golpes que tienen originalmente, incluyen novedades que van desde lanzar corazones hasta echarte a todos sus amigos encima. Todo ello aderezado con el mayor sentido del humor jamás reflejado en este tipo de juegos.

Y es que vaya, la cosa trae cola, porque cómo se les pudo ocurrir poner como enemiga final tenemos a, ni más ni menos, que "la" mismísima *Miss X*, que no es otro sino ¡*Iori Yagami* disfrazado con traje colegial femenino! Y por si hubiese dudas, además de el flequillo rojo, la media luna en su espalda y el estilo de lucha... tenemos a unos imprentables con un palo y una máscara *ninja* a sus espaldas que no dejan lugar a dudas.

Habría que destacar, aparte de la aparición de Miss X, que también lucha *Yuki*, la novia de *Kyo Kusanagi*. Muy *Kawaii*! ^_^

Un juego muy divertido que de tenerlo tienes que cuidarlo, especialmente si lo tienes en la caja de cartón en que salieron algunas ediciones.

Mangafan
mangafan@teleline.es

BURIKI ONE

Otro nuevo intento de evolucionar la lucha



En el año 1999 saldría al mercado del *arcade* nipón un nuevo juego que bajo la **Hyper Neo·Geo 64** trataría de impactar a los jugadores veteranos de los tipo *Vs*. ***Buriki One World Grapple Tournament '99 in Tokyo*** fue el título completo tras el que encontrábamos a un muy bien elaborado torneo de artes marciales en el que se reunirían luchadores de todos los estilos de pelea conocidos. *Muei Thai*, *Kung Fu*, *Sumo*... incluso el *Kárate Kyokugenryu* se vio representado con la participación de *Ryou Sakazaki* (en el momento de este juego tiene un aspecto muy adulto y se supone que es el campeón del mundo de ese arte marcial). Eso sí, no veréis ni un sólo ataque energético. Y es que es un torneo donde lo que cuenta son las habilidades manuales auténticas. Quizá haya sido este el fracaso del juego, porque en medición de golpes y reflejo de artes marciales es todo un ejemplo.

SNK YA NO ESTÁ. Y AHORA, ¿QUÉ?

Vale, ya nos hemos puesto melancólicos recordando los buenos momentos, pasando por lo mejorcito de la compañía (amén de juegos como ***Magician Lord***, ***Nam 1975***, ***King of Monsters*** y otros muchos títulos que por falta de espacio hemos dejado de lado), pero ahora es el momento de pensar en el mañana. Porque, como muchos ya sabréis, hay un mañana.

Se dice que "*A Rey muerto, Rey puesto*", y en esta ocasión han sido muchos los que se han presentado a príncipes para heredar la corona de la ya histórica compañía de Osaka. Como sabéis **Eolith** firmó el acuerdo con **SNK** de hacer ***KOF 2001*** y ***2002***, con lo que tendremos *Kyo* e *Iori* para rato (del resto nunca se sabe). Luego tenemos que sale el ***KOF-EX Neoblood*** para **Game Boy Advance** que, además podrá adquirirse junto a un modelo especial de consola "kingofaitera" con el logo y dibujos de *Kyo* e *Iori* (esta aparición de una **GBA** especial modelo ***KOF*** ni lo hubiésemos soñado cuando **SNK** estaba vivita y coleando...). Por otro lado hay una compañía coreana que dice estar desarrollando el ***Metal Slug 4***, y como habéis leído en este mismo número hay un ***KOF On-line*** que bueno, es algo piratón, pero al menos está en marcha.

Y en medio de este caos de salidas nos preguntamos ¿qué va a pasar con todo lo que no es ***KOF***? O sea, ***Samurai Spirits***, ***Garou***... Pues puede que haya una respuesta.

Justo en cierres de esta revista que tenéis entre manos ha llegado la noticia-rumor de que una nueva compañía japonesa de *pachinko* compró el pasado 30 de Noviembre los restos de la acabada **SNK** para dar vida a una nueva empresa llamada **SNK Neo Geo** (todo seguido) cuyas actividades darían marcha en el entrante año 2002. Su meta: producir nuevamente los títulos que la compañía **SNK** dejó por caer en bancarrota y perseguir a quienes desde la quiebra se han lanzado a beneficiarse ilegalmente con sus productos.

De ese modo, deja de lamentaros por la muerte de **SNK**. ¿Quién sabe si por fín estaremos ante unos auténticos inversores responsables que sabrán aprovecharse como es debido de las posibilidades que tienen unos juegos que siempre han sido buenos y nunca han sido medianamente bien publicitados? Sea como sea, tened por seguro que *Terry*, *Kyo* e *Iori* seguirán dándose de tortas para que nosotros, ajenos al daño que se puedan hacer, disfrutemos con sus cada vez más exagerados combos, golpes y ataques.

SNK, the Future is REALLY Now.

Mr.Karate

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

¿La continuación deseada?

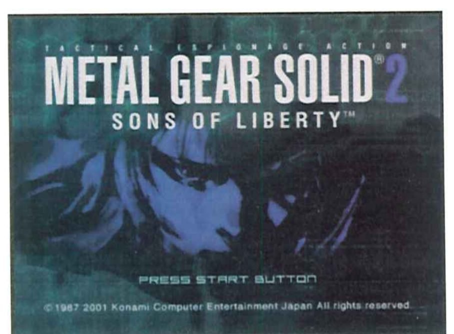
LO BUENO Y MALO DE METAL GEAR SOLID 2 Y COMPARACIÓN FRENTE A METAL GEAR SOLID.

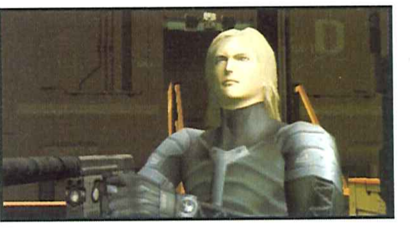
Análisis sobre el juego MGS2:SOL. En este artículo se desvelan secretos y aspectos sobre este título que quizás prefieras no conocer hasta jugarlo, si eres una de estas personas no sigas leyendo, por otro lado es aconsejable para los que ya lo han jugado o tienen mucha curiosidad por saber cómo es.

Es inevitable pensar que este juego es el mejor gráficamente visto hasta el momento, superando por mucho a sus competidores más próximos ***Silent Hill 2***, ***Devil May Cry*** y ***Final Fantasy X***.

Algunas de las escenas que podemos disfrutar en el juego son de tan alta calidad y realismo que parecen no poder ser realizadas por el *hardware* de **PlayStation 2**, como la increíble toma del *Metal Gear-RAY* saltando por encima del *Discovery* y el posterior hundimiento de barco, o aspectos tan simples pero a la vez de gran importancia como que todos los personajes del juego (TODOS) tengan sus cinco dedos en cada mano.

Pero lógicamente ***MGS2*** tiene fallos, unos insignificantes y otros no tanto, por lo que voy a realizar un balance de los aspectos bueno y malos de esta obra de arte.

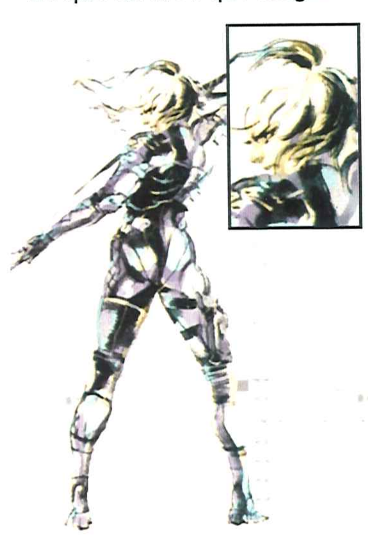




LO MALO.

Lo que más destaca sobre todo lo demás es que *Solid Snake* no es el protagonista total del juego, teniendo que pasarle este puesto a *Raiden*, un personaje totalmente nuevo que despierta agrado a unas personas y rechazo a otras. Al igual que yo lo incluyo en los aspectos malos, puede que otras personajes lo vean como una cosa acertada. Quien piense así que lo pase a la sección de "lo bueno". Personalmente me quedo con *Solid Snake* muy por encima de *Raiden*. *Snake* posee una personalidad única entre dureza, sensibilidad, agresividad, cariño, valor, honor, humor, carisma... que dirigían a la saga ***Metal Gear*** por un camino muy distinto del que lo lleva *Raiden*, que aún siendo un gran personaje, no posee la carisma de *Snake* ni su forma de ser tan especial.

Con esto no digo que sea una mala idea incluir a este personaje. De hecho, fue una grata sorpresa para mi que no creo que ningún



juego me dé en mucho tiempo (es que han conseguido ocultar totalmente este hecho durante casi cuatro años), pero conforme jugaba me daba cuenta de que faltaba algo... y ese algo era *Solid Snake*.

Pero tal y como dijo *Hideo Kojima* (director de la saga ***Metal Gear***) -*"Metal Gear es mio, y yo puedo decidir cuando destruirlo*"- Palabras algo fuertes y sobretodo arriesgadas para un producto que tanto dinero y fama le ha dado (y le dará). De hecho, *Kojima* prefirió mantener en total secreto la existencia de *Raiden* supuestamente por una posible reacción negativa de sus seguidores.

¿Qué sacamos de todo esto? Pues que Raiden es un personaje de esos que sólo *Kojima* sabe crear, con un aire misterioso mezcla de frialdad y compasión, una personalidad muy flipada, un diseño atractivo y un poco afeminado (pensado quizás para atraer al público femenino, que no creo que se interese mucho por el ya mayorcete *Snake*), pero que no llega a la altura de esa leyenda viva llamada *Solid Snake*.
¿El público ha quedado decepcionado con este aspecto? Puede ser. Yo no podría decir que estoy decepcionado, pero lo que es seguro es que el juego me habría gustado mucho más con *Snake* de protagonista.

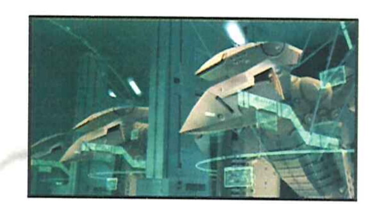
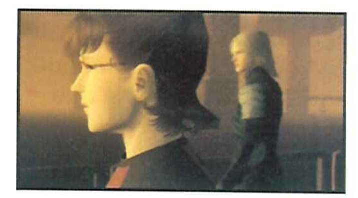
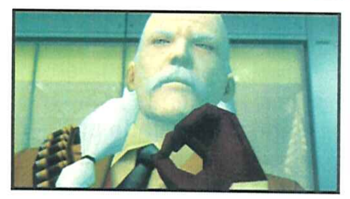
Después tenemos el tema de los personajes malvados. En esta ocasión pertenecientes a un grupo llamado *Dead Cell*, formado por *Vamp*, *Fortune* y *Fatman*. Es decir, que sólo tendremos que enfrentarnos a tres personajes "malos" y a uno más contando a *Olga*, frente a *Ocelot*, *Vulcan Raven*, *Psycho Mantis*, *Sniper Wolf* y *Decoy Octopus* (aunque a este último nos enfrentamos de un modo algo extraño). Al perecer se podría llegar a pensar que tenemos el mismo número de enfrentamientos que en ***Metal Gear Solid***, pero no es así ya que con dos de ellos (*Vulcan* y *Wolf*) tendremos que enfrentarnos dos veces y si contamos la lucha contra el *Ninja* peor lo ponemos, es decir que ***MGS2*** está falto de enfrentamientos.

Para ser más exactos enumero los enfrentamientos de uno y otro:
MGS: (1) *Revolver Ocelot*, (2) *Vulcan Raven* (tanque), (3) *Ninja*, (4) *Psycho Mantis*, (5) *Sniper Wolf*, (6) *Liquid Snake* (helicóptero), (7) *Sniper Wolf*, (8) *Vulcan Raven*, (9) *Metal Gear REX* (en dos estados diferentes), (10) *Liquid Snake*, (11) *Liquid Snake* (jeep). Once enfrentamientos entre los que destacaría la pelea a puñetazos contra *Liquid* (genial) y sobretodo el enfrentamiento contra *Psycho Mantis*, plagado de cientos de detalles y secretos.
MGS2: (1) *Olga Gurlukovich*, (2) *Fortune*, (3) *Fatman*, (4) *Solidus-Vamp* (avión *AV-88 Harrier II*), (5) *Vamp*, (6) *Vamp*, (7) *Metal Gear RAY*'s, (8) *Solidus Snake*. Sólo 8 enfrentamientos de los cuales dos de ellos son muy poca cosa, como el de *Fortune* en el que únicamente tenemos que esquivar durante un momento sus disparos ya que ella es intocable por su increíble suerte; y el segundo contra *Vamp* en el que tan sólo tendremos que dispararle unas cuantas veces con el rifle *PSG-1*. Con lo cual nos quedamos con que hay solamente 6 enfrentamientos reales frente a los 11 de la anterior entrega, es decir, la mitad.

Y este apartado es extrañísimo, ya que ***MGS2*** posee muchos personajes principales, más que ***MGS***. No entiendo cómo es posible que no nos enfrentemos contra *Revolver Ocelot* y después contra él otra vez pero poseído por *Liquid* (detalle que no dice nada al juego y habría podido ser muy, pero que muy bien utilizado) o el incomprensible fallo de no enfrentarnos al *Ninja* (que sale en el juego). No luchar contra *Olga* en la parte en la que manejamos a *Raiden*, ni luchar por segunda vez contra *Fortune* y derrotarla realmente de alguna forma (aunque esto es comprensible por el guión del juego)...

También se queda un ambiente raro después de derrotar a *Solidus* que nos hace pensar: -"*¿Y el enfrentamiento realmente final donde está?*"-

Esto quiere decir que seguramente por falta de tiempo no han incluido todos estos enfrentamientos que le darían el toque que le falta en este aspecto, aunque es posible que

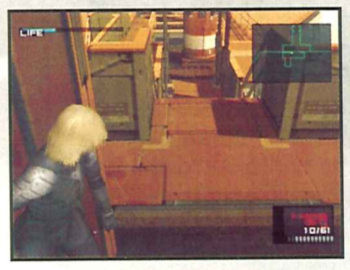


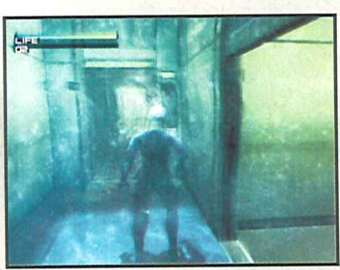



tenga algún otro enfrentamiento haciendo algo en concreto (aunque yo lo he terminado cuatro veces y nada de nada).

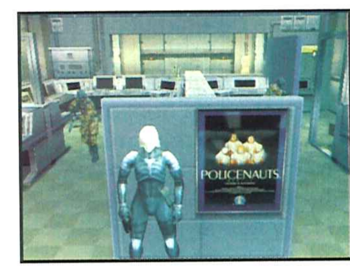
Tampoco parece que ***MGS2*** posea dos finales diferentes como ha venido ocurriendo desde la primera parte para *MSX*, por lo que sería la primera vez que sólo podríamos disfrutar de un final en toda la saga, aunque esto no está seguro del todo.

También parece que en una de las escenas finales del juego han quitado un trozo, porque subidos en el *Arsenal Gear* y cuando estamos a punto de estrellarnos contra la costa se nota un cambio brusco de escena que nos muestra sin más todos los edificios destruidos y no se ve en ningún momento como se caen. ¿Las *torres gemelas* tienen algo que ver en esto? ¿Dónde se ha quedado el *VR Training*, detalle muy importante y que le sumaría bastantes puntos como ya lo hizo en la anterior entrega? ¿Qué les hubiera costado poner unas cuantas pruebas? No hace falta que sean 300, pero con 10 sobran y ya esperaríamos al ***VR Missions 2*** (si es que sale alguna vez).









En esta ocasión no podremos deleitarnos con el excelente *briefing* que poseía la anterior entrega, las escenas en blanco y negro y dibujadas por el gran *Yoji Shinkawa*, que nos introducían perfectamente en la trama del juego durante casi media hora. No es que haga falta en ***MGS2***, ya que nos enteramos perfectamente de todo el guión al inicial el juego, pero las tomas del *briefing* habrían quedado muy bien.

Tampoco tendremos los resúmenes de capítulos que salían al iniciar una partida guardada y que nos recordaban un poco las últimas cosas que habíamos hecho en el juego, y de camino podíamos disfrutar de más dibujos de *Yoji* (estaban de fondo de pantalla acompañando al texto), algo muy extraño ya que también desde el primer ***Metal Gear*** de **MSX** hemos podido ver estos resúmenes.

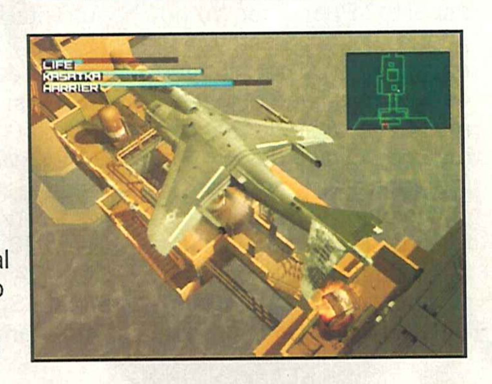
¿Esto qué quiere decir? Pues que han estado hasta el último día de entrega sin parar de trabajar para poder terminarlo a tiempo y no realizar ningún retraso en la tan esperada salida del juego para finales de año (tal y como ha sucedido), por lo que han tenido que dejar pasar todos estos detalles, los cuales estoy totalmente seguro que *Hideo Kojima* ha recordado y no ha podido incluir (con su posterior cabreo). Tal y como dijo él mismo, no pudo incluir todo lo que quería por falta de tiempo y puede que en posteriores versiones lo haga, como ya pasó con ***MGS Integral*** (la mejor versión del juego, sólo aparecida en Japón).

Es una pena que no tengamos ningún personaje tipo *Meryl* en esta entrega, es decir, una chica que tangamos que salvar de los malos. Me parece bien que se quiera cambiar de aires al juego y que todos no sean iguales, ya que en ese aspecto también han sido similares todas las partes de la saga, pero siempre está bien incluir a un personaje femenino en la historia, el cual *Olga* no suple como debería por que aparece muy pocas veces.

Desafortunadamente en algunos momentos el juego puede a llegar a ralentizarse unos instantes. ¿¡Cómo ha permitido esto el señor *Kojima*!?

Y este último aspecto malo no se si debería incluirlo en esta parte del artículo, ya que es malo pero a la vez bueno. Me explico: la parte en la que manejamos a *Snake* está claramente mejor que la que llevamos a *Raiden*, y el motivo es muy sencillo (no es por *Snake*). Para empezar el ambiente es mejor, la lluvia en la cubierta





del *Discovery* es sublime y los detalles que posee el barco por las habitaciones es aún mejor.

El enfrentamiento contra *Olga* es de los mejores y la parte donde estamos rodeados de cientos de marines es muy bestia (no se cómo puede poner la **PS2** a tanto personaje en pantalla a la vez).

También en la parte del *Discovery* (cuando manejamos a *Snake*) veremos las mejores escenas pregrabadas (*movies* en tiempo real) de todo el juego, tanto la llegada de los terroristas al barco bajando por las cuerdas de los helicópteros, como desde que aparece *Ocelot* en escena para

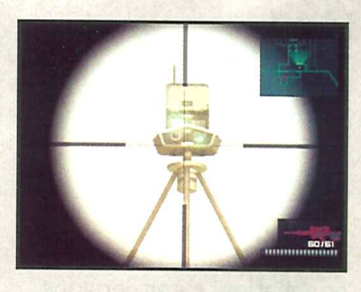






Este es uno de los mejores momentos de MGS2 ya que podremos ir vestidos con el mismo traje de los terroristas. En este punto del juego están concretados cientos de detalles y podremos estudiar con calma todos los movimientos de los enemigos ya que estos pensarán que somos uno de los suyos. La pregunta es: ¿Por qué no vamos siempre vestidos así?





llevarse el *Metal Gear Ray* hasta que llegamos al final del prólogo (es insuperable). Por esto no es un punto malo, pero sí se nota una bajada de calidad de una zona a otra.

LO BUENO.

Los gráficos son increíbles. Tardarán algún tiempo en superarlos y dotan al juego de un realismo nunca visto hasta la fecha. Este es sin duda el punto más fuerte de ***MGS2***.

Las caras de los personajes están totalmente definidas y los programadores se han tomado la molestia de incluirle hasta el más mínimo gesto facial para que quede totalmente realista. Una pequeña subida de ceja, un leve movimiento de ojos, fruncir el ceño... cualquier pequeño gesto por insignificante que sea lo veremos, por no comentar la muy conseguida vocalización en todas las frases (aunque algunas veces falla un poco), aspecto pocas veces visto en los juegos.

Los polígonos no son visibles prácticamente aunque la cámara se acerque mucho al personaje y el cuerpo y detalles que estos poseen son más que evidentes. Los movimientos están capturados del primero al último y salvo algún que otro detalle todos son de un gran realismo, dándole al juego un aspecto totalmente cinematográfico. Todas las escenas pregrabadas dan la sensación de estar extraídas de la mejor película de acción jamas rodada (ya que algunas tomas serían imposibles de realizar con *extras* y otras serían carísimas de realizar). Este punto puede gustar mucho o no gustar nada ya que nos interrumpen el juego cada dos por tres pero, ¿A quién le importa dejar de jugar un poco para ver verdaderas delicias gráficas? Podremos hacer *zooms* en ellas y observar lo que más nos llame la atención de las escenas. Esto también sirve para demostrar que todas están generadas por la **PS2** y no son videos.

Aunque ***MGS*** es el mejor título de **PlayStation / PSOne** en gráficos (visión personal) el pobre se queda totalmente ridículo si lo comparamos con ***MGS2***, le faltan algunos millones de polígonos más para alcanzarlo (bastantes).

El *codec* sigue estando presente (pero sin *Mei-Ling*, que pena) y este ha sufrido un más que notable cambio gráfico respecto a las anteriores versiones. Esta vez las caras de los personajes en el *codec* serán las mismas que las que vemos cuando jugamos con ellos (más algunas interferencias), y al igual que en el juego estarán llenas de detalles y gestos faciales (incluso más que en las escenas pregrabadas). Incluso podremos mover las caras de los personajes y hacerles *zooms* en las zonas que queramos, pero no podremos girarlas como ocurría en la demo que venía junto al ***Z.O.E.***

La historia o guión del juego es sublime, al igual que pasó en ***MGS***. No es ni mejor ni peor, simplemente es otra, llevada con gran precisión en los detalles (*Hideo Kojima* está loco).

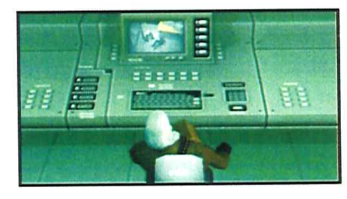
El número de personajes principales tanto buenos como malos es mayor que en ***MGS*** y de hecho tenemos a mucha de la plantilla vista en ***MGS*** más todos los nuevos de esta entrega, que son muchos, empezando por el protagonista *Raiden*.

Como siempre podremos disfrutar de unos magníficos diseños de personajes "made in" *Kojima* que sin resaltar demasiado y sin utilizar vestimentas extrañas consigue crear "héroes" y "malvados" de una carisma única y con









personalidades totalmente definidas.

Pasando al punto que debería ser más importante, es decir la jugabilidad, habría que decir que es muy buena, mucho mayor que la de ***MGS*** por diversas razones.

Una de las más importantes es que podemos apuntar en primera persona, aspecto que le da mucho más realismo a la acción y nos da la oportunidad de apuntar justamente donde nosotros queramos (antes sólo podíamos hacerlo con la *PSG-1* y con el *Stinger*, aunque esto último era algo bruto y no daba para apuntar muy bien que digamos).

Las acciones de los dos personajes principales se han aumentado considerablemente,



pudiendo ahora dar volteretas, andar agachados, mirar pegados a las esquinas de las paredes (y disparar desde ellas usandolas para cubrirnos), coger a los guardias del suelo y arrastrarlos, quedarnos colgados en determinados lugares (si lo hacemos muchas veces subiremos de nivel y aguantaremos más), bajar las escaleras dentro de las cajas...

El número de armas también es mucho mayor y tendremos a nuestra disposición todas las ya conocidas en la anterior entrega mas muchas otras entre la que se encuentra una espada (una de las armas más chulas del juego).

La duración de juego real, es decir cuando manejamos a *Snake* y *Raiden*, es menor que el tiempo en el que estamos viendo escenas pregrabadas y hablando por *codec*, pero el tiempo en el que jugamos es realmente intenso y el juego no se hace corto en ningún momento. Pero por raro que parezca no nos percatamos de la cercanía del final cuando estamos llegando.

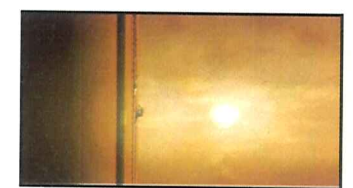
La duración es unas tres o cuatro horas mayor que en ***MGS*** (unas 20 horas en total), pero tanto en ***MGS*** como en ***MGS2*** la duración del juego es muy elástica y depende muchísimo de lo que queramos hacer.

Si hablamos mucho por *codec* (que es lo correcto para conocer una mayor cantidad de detalles sobre los personajes y la historia) el tiempo de juego será mucho mayor. Si investigamos bien e intentamos descubrir todos los cientos de detalles, curiosidades y secretos del juego, tardaremos muchísimo más en terminarlo. Por poner un ejemplo es como si jugáramos a un ***Final Fantasy*** siguiendo sólo la historia principal, de este modo tardaríamos unas 35 horas en terminarlo, o jugarlo realmente bien investigando y consiguiendo todos los objetos, límites, invocaciones, etc... lo cual sube el tiempo de juego a unas 200 horas.

Otro de los puntos fuertes de ***MGS2*** es el grado de detalle y curiosidades que posee. Por poner algunos ejemplos del detallismo que el señor *Kojima* ha proporcionado al juego, podremos notar cuando miremos por los prismáticos que: al hacer *zoom* la lente se desenfoca unos instantes o que cuando buceamos es posible que pompas de agua se queden atrapadas en las esquinas del televisor como si este fuese una cámara que está grabando la acción, sin olvidar las gotas de lluvia cayendo en la cámara en primera persona o al salir del agua ver cómo esta gotea por la pantalla. Cuando entremos a una habitación poco iluminada después de haber estado en un lugar soleado, notaremos cómo pasamos algo de tiempo acostumbrándonos a la nueva intensidad de luz, lo cual hace el efecto de ver mucho más oscuro por unos momentos (imitando al ojo humano) o al entrar de la parte exterior del *Discovery* a una habitación interior, el habiente de fuera entrará y notaremos por unos instantes una humedad que se ira dispersando con el tiempo... y así podría seguir contando miles de detalles que hacen de ***MGS2*** el juego más cuidado y perfeccionado que he visto nunca.

Si nos ponemos a enumerar los secretos y curiosidades del juego no tendría revista donde poner todos y seguro que muchísimos se me pasarían por alto, pero algunos de los más curiosos son estos: Podremos observar cómo algunos guardias se distraen momentáneamente en una sala de ordenadores buscando en *internet* paginas eróticas (si ellos creen que nadie les está









viendo). Algunos guardias estarán escuchando música con unos auriculares y podremos oír levemente el sonido de estos. En una de las zonas del juego nos encontraremos con unos rehenes y, si les pegamos, *Rose* (la novia de *Raiden*) no nos dejará grabar por estar indignada de nuestros actos. Si nos descubren y nos metemos en el cuarto de baño de las mujeres y nos escondemos dentro de un aseo cerrando la puerta los guardias entrarán con mucho respeto y en lugar de abrir bruscamente las puertas tocarán primero, y si nadie les contesta mirarán avergonzados por encima de la puerta, y si no nos ven se irán lentamente (en el baño de los hombres esto no pasa). Podría seguir contando cientos de curiosidades y secretos que harán que cada vez que juguemos descubramos alguno nuevo (este aspecto es mucho más bestia que en ***Metal Gear Solid***).

También tenemos las *dog tags*, unas placas que poseen todos los guardias del juego y que ponen los datos de cada uno (nombre, edad, sexo, nacionalidad). Lo curioso de esto es que todas estas placas tienen nombres reales de personas que mandaron *e-mails* a **Konami** con sus datos para ser sorteados e intentar salir como algunos de los guardias del juego (entre los que desafortunadamente no estoy yo, y eso que les mandé muchos *e-mails*). Estas placas podemos quitárselas a los guardias y según el numero de *dog tags* que consigamos, obtendremos bonificaciones extra al terminar la partida y empezar una nueva, como balas infinitas o ser invisibles.

Y, cómo no, también tenemos la cámara de fotos con la que podremos fotografiar todo lo que queramos. Si tenemos suerte podremos encontrar a algunos de los fantasmas que se esconden por las habitaciones del juego, los cuales sólo podremos ver en las fotos (al igual que en ***MGS***).

Para terminar llegamos a uno de los puntos más fuertes del juego, y el que sin duda más diferencia posee frente al ***MGS***, la *AI* (*inteligencia artificial*) de los guardias.

Este cambio es muy brusco respecto a los pobres *Soldados Genoma* de la entrega anterior, que eran algo... lentillos. Esta vez los guardias actuarán con una realidad casi perfecta, realizando toda clase de tácticas militares totalmente reales.

Hideo Kojima pidió ayuda a *Motosada Mori*, un militar de alto rango de Japón que se prestó para mostrarle cómo debían de reaccionar correctamente los soldados en todo momento.

Es tal la realidad de este punto que los guardias acudirán en pelotones de asalto de tres en tres y si derribamos al jefe de pelotón los otros soldados se quedarán desconcertados sin saber que hacer. Si herimos a alguno en brazos o piernas se inyectarán morfina para el dolor y seguirán luchando aunque sólo sea con un brazo o cojeando. Los soldados armados de escudos siempre estarán por delante de los demás intentando cubrirles. Si cogemos a alguno de rehén y lo ponemos frente a nosotros los demás no dispararán para no matar a su compañero... y como todos los demás aspectos del juego, podría seguir páginas y páginas explicando todo tipo de comportamientos de los guardias cuando nos enfrentamos a ellos. De todos modos sin lugar a dudas este es uno de los puntos más cuidados del juego y seguramente uno de los que más tardaron en programar. A causa de esto la dificultad total del juego sube notablemente (si jugamos en extremo y nos descubren estamos muertos al 90%).

Bueno, pues tras este análisis del juego espero haberos dejado más claro algunos de los aspectos del mismo. ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*** tiene aspectos mejores y otros peores que ***Metal Gear Solid***. Realmente están muy igualados, pero si nos guiamos por los gráficos o comportamiento de los soldados, ***MGS*** (recordemos que salió al mercado en el 98) se queda totalmente ridiculizado, y es que cuatro años en el mundo de los videojuegos dan para mucho.

Seguiré informando.

CODEC OFF..........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

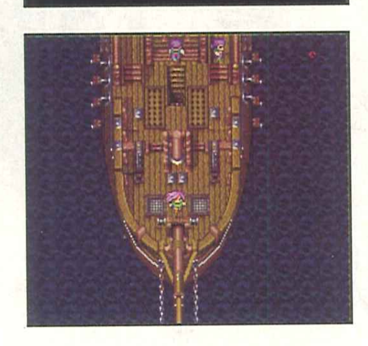


REPERCUSION DE

Final Fantasy V, junto con FF VI se conocen entre los antiguos seguidores como los dos mejores títulos de la saga FF. FF V por su sistema y FF VI por la historia. Estos dos juegos son también conocidos en occidente, ya que el 4 salió en inglés y demostró la calidad de la saga e hizo conocer el nombre de Final Fantasy, por lo que FF V y FF VI también salieron en inglés.

En ***FFV*** vuelve el sistema de *Job Change*, en el que los protagonistas pueden cambiar de profesión, pero esta vez de forma más avanzada. En esta ocasión las habilidades de cada profesión se podían ir aprendiendo y cambiar a otra profesión diferente. Esto fue llamado *Ability Sistem*, un concepto que más tarde se aprovecharía en ***FF Tactics***. En el sistema de *Job Change*, cada profesión tiene varias habilidades propias que se pueden ir aprendiendo. Cuando hemos perfeccionado todas las habilidades aparecerá una







estrella encima de la profesión indicando que somos un *maestro* en ese trabajo. Esto nos dará algunas ventajas.

En el apartado de los sistemas, aparte del *Ability Sistem* no existía una gran novedad, pero este pequeño cambio hizo que la gente se enganchase al juego, aunque a veces se hacía pesado tener que depender tanto de las habilidades.

El ambiente general del juego es más bien cómico y típico de aventura, aunque en la parte final se volvía algo dramático.

Esta vez el grupo estará formado por 4 personajes y, a diferencia del ***FF IV***, los protagonistas serán los mismos hasta casi el final del juego. Durante toda la historia los protagonistas aparecerán según los eventos.

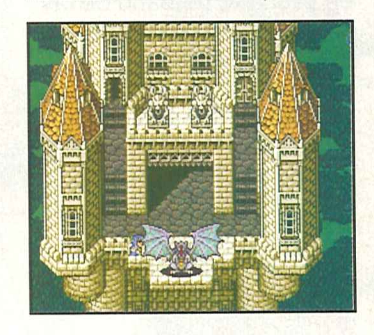
Los personajes también poseen más movimientos que en el ***FF IV*** y son más expresivos.

Aparte de la historia principal ***FF V*** tiene otros detalles, como poder ir tocando los pianos de cada bar, con los que poco a poco íbamos mejorando nuestra técnica, y cuando conseguíamos tocar todos los pianos del juego lográbamos convertirnos en el *Master del Piano*. También podíamos coleccionar la *magia azul*, la cual se aprende de los ataques de los enemigos al recibir los ataques. Encontrar armas y objetos escondidos que podían llegar a ser más fuertes que las armas que nos daban al seguir la historia principal, o vencer a un enemigo oculto más fuerte que el jefe final, los famosos *Omega* y *Shinryuu* (aspectos que se han mantenido en las posteriores entregas).

Los personajes de este juego son muy carismáticos. Incluso los enemigos, de los que no podemos olvidar a *Gilgamesh*, un coleccionista







de armas y sirviente de *Exdeath* al que nos enfrentábamos una y otra vez, o *Gogo* el imitador, que aparece por primera vez en esta entrega (y los ya mencionados *Omega* y *Shinryuu*).

La historia trata otra vez sobre los cuatro cristales que controlan los cuatro elementos del mundo, pero esta vez el poder de los cristales está llegando en su fin.

Los personajes principales de ***FF V*** son: *Batts* un joven que viaja por el mundo con un *chocobo*; *Lena*, una princesa perteneciente al castillo

FINAL FANTASY V

¿LA MEJOR ENTREGA DE FINAL FANTASY?

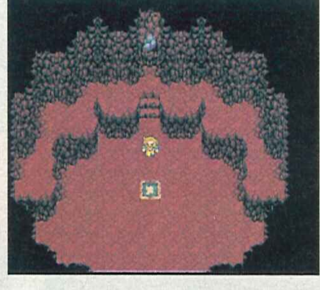
Tycoon que dirige al templo de viento; *Faris*, la jefa de los piratas que conduce su barco con su dragón marino *Sildra*; *Galaf*, un guerrero anciano que llegó al planeta cayendo junto a un meteoro y que ha perdido su memoria; y *Kururu*, la nieta de *Galaf*, que puede hablar con los animales, que se une en el equipo en la parte final del juego.

Al igual que en otros ***FF***, al principio tendremos poca libertad para movernos, pero en una parte más avanzada del juego nos darán bastante libertad para ir donde queramos.

Los gráficos en general mejoraron en el colorido del fondo y detalles de los personajes, sobre todo en los combates. Cuando un personaje cambia de *Job*, también cambian los gráficos de este, vistiendo otras ropas.

Un aspecto curioso y nuevo en el apartado sonoro era que cuando entrabamos en un combate y se cortaba la música, al acabar esta la







melodía seguía sonando justo desde el punto donde se había cortado.

Por primera vez en todos los ***FF*** esta entrega posee finales diferentes, dependiendo de los personajes que seguían vivos en el último combate contra el jefe final.

El ambiente en general, el sistema del juego y la perfección del acabado recuerda bastante al ***FFIII***, aunque el protagonismo de los personajes marca igualmente la historia.

A diferencia de los anteriores ***FF***, el ***FF V*** está pensado para que el jugador pueda volver a jugar o dedicarle más tiempo a la misma partida, motivando a los jugadores con sistemas, enemigos, coleccionismo de objetos, hacer una partida perfecta consiguiendo todo o ver finales diferentes.

Todo este balance hace que ***FFV*** acabe siendo un buen juego. Eso es lo que tiene de especial este título.

Algunos fans se dedicaban maniáticamente al juego. Aparecieron en las revistas jugadores que se habían acabado el juego en tan sólo nueve horas, otros que lo acababan con sólo un personaje vivo (los demás los mantenían petrificados o muertos), otros lo terminaban teniendo a los personajes en nivel 1, 1, 2, 5 (lo mínimo), etc... Esta forma de acabar el juego con alguna meta en concreto comenzó por un concurso de la revista ***Famicom Tsusin***, que consistía en terminar el juego de forma excesiva, como acabarlo lo más rápido posible, acabarlo con muy poco nivel, coleccionar todo, etc... Para este concurso fueron elegidos el ***FF III*** y ***FF V***, mostrando la amplia posibilidad de juego de estas das entregas de la saga, aunque claro, no se







tenía que llegar tan lejos...

Cuando salió al mercado, al igual que la versión americana de ***FF IV***, la portada poseía un dibujo de los personajes en *SD*, pero esto no gustó mucho y **Square** recibió gran cantidad de cartas, incluso de occidentales, que pedían que volvieran a poner en la portada los dibujos de *Yoshitaka Amano* por lo que en ***FF VI*** la portada volvió a estar dibujada por él.
Como último dato, una buena muestra de que es uno de los mejores ***FF***, es que de este juego se vendieron 2.450.000 cartuchos, superando por un millón las ventas alcanzadas por ***FF IV***.

Silvercat
silvercat2c@hotmail.com

REPERCUSION DE

Este fue el último FF que salió para la SNES, del que se dijo que fue el juego que más aprovecho la consola, y tal vez es cierto. Un opening al estilo peliculero y escenas de ópera con música orquestal, se quedó en el recuerdo de todos aquellos jugadores de la época. En revistas y televisión se habló que el juego parecía una película.

Como ya he comentado otras veces, la saga ***FF*** era conocida por la forma en la que la historia guiaba al juego, pero esta vez la cosa cambió y aprovechando la potencia de la **SNES** se intentó dar una ambientación de película no sólo en el guión, si no también en la acción, efectos y músicas.

Aunque cuando se anunció el ***FF VI*** no fue aceptado del todo.

El mundo y la ambientación del ***FF VI*** cambió mucho respecto a las anteriores entregas. En el nuevo mundo de ***FF*** no existía la magia y era un lugar dominado por las máquinas. De hecho la protagonista aparecía montada en algo parecido a un robot.

También se anunció que no iba a haber un protagonista fijo, si no que habría varios.

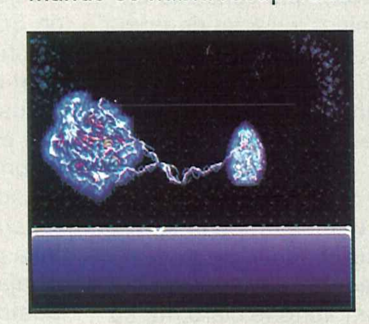
Los dibujos y los fotos de los personajes daban la impresión de estar ante un mundo decadente.

Aunque este nuevo tipo de ambiente fue bastante chocante, el juego parecía prometer bastante. Este mundo plagado de maquinaria se convierte en el principal ambiente de la saga ***FF*** y también el estilo de ejecución a lo película, algo que se ha mantenido ya en todas las posteriores entregas.

La historia del ***FF VI*** transcurre en un mundo donde tuvo lugar una gran guerra a causa de la magia. Cuando terminó la gran batalla, la magia había desaparecido del mundo.

Mil años después el mundo se había recuperado de esta catástrofe gracias a la tecnología. Un imperio estaba intentando recuperar el poder de la magia, y mediante el uso de las máquinas quería dominar el mundo.











La historia gira entorno a este imperio y los personajes que se relacionan a este.

Los protagonistas son 13, incluyendo los personajes escondidos. Cada uno de ellos poseía una frase que marcaba el destino del personaje y tenía un *event* especial donde se marcaban claramente las intenciones de este en el juego y su personalidad. Al contrario que en ***FF V***, cada personaje tiene una profesión y es siempre la misma.

Cada personaje posee además una habilidad especial y un super ataque. Este ataque especial se podía hacer cuando los personajes llegaban a tener poca vida (más exactamente, al tener 1/8 de la vida las posibilidades de aparecer el ataque eran de un 16%, aunque fue un sistema escondido que llegó a conocer poca gente). Esta idea fue bien aceptada y más tarde evolucionó como el sistema de *Limit Break* del ***FF VII***.

Los personajes del ***FF VI*** son de los personajes más queridos y carismáticos, gracias a la forma de marcarlos según sus habilidades y los *event*.

Al principio del juego, los protagonistas son guiados por la historia y en cada escena se irá cambiando de personaje principal.

El grupo podía tener un





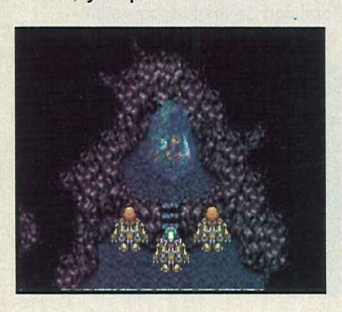
FINAL FANTASY VI

CAMBIA EL AMBIENTE DE LA SAGA

máximo de 4 personajes y por vez primera en los ***FF*** tendremos la libertad de elegir a los personajes del equipo.

La historia nos guiará muchas veces obligandonos a llevar a ciertos personajes en el grupo.

El sistema más novedoso de ***FF VI*** es el de las *piedras mágicas*. Cada piedra mágica posee una invocación que está sellada en ella. Al equiparnos estos objetos en cada personaje podremos ir aprendiendo las magias que tienen las invocaciones. La velocidad de aprendizaje de las magias es diferente por cada invocación y la gran ventaja de equiparlas es que al subir de nivel nos dotaban de un *bonus* de crecimiento, como por ejemplo un 30% más de *HP* o 2 puntos más en la fuerza. Gracias a este sistema podíamos controlar la forma de crecer el nivel de los personajes y utilizar todas las magias. Aunque este sistema no tuvo mucho éxito, ya que en el final del juego era agobiante.









La forma en que mejoraron los gráficos fue brutal. Los efectos del cielo y las nubes eran increíbles y podíamos reconocer hasta los pequeños detalles de un edificio. Se aprovechó mucho la potencia de rotación, ampliación y disminución de la **SNES**.

En cuanto a música y sonido, este juego es uno de los que mejor aprovechan las capacidades de la 16*bits* de **Nintendo**, pero en lo que más destaca ***FF VI*** es en el resultado general que utiliza todos estos aspectos perfectamente, destacando las tres famosas escenas de el *opening*, la ópera y el combate final.

La historia es, como siempre, bastante lineal, y la libertad de movimiento se nos dará al final.

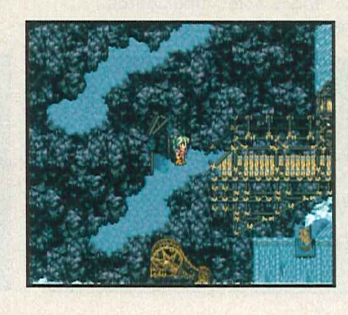
La cantidad de mini-juegos aumentaron claramente y destacan el del coliseo, donde podíamos apostar objetos y combatir para ganar el objeto que apostó el enemigo.

A la mitad del juego hay escenas donde se pueden formar tres equipos con los personajes, notándose el esfuerzo de hacerte utilizar a todos los personajes.

Entre los protagonistas por primera vez aparece un *moogle*, *Mog*, como uno de los personajes principales, y *Gogo* el imitador, un personaje escondido. Estos dos junto a otros más como el enemigo, *Ortros*, quedaron marcados en la memoria del jugador por su gran carisma.

En esta entrega también teníamos al enemigo escondido más fuerte que el jefe final, y toda clase de coleccionismo de objetos y armas escondidas.

En esta época ya se rumoreaba la aparición de una nueva consola de **Nintendo** y se pensó que la siguiente entrega sería para esta. De hecho, **Square** tenía intención de sacar el ***FF VII*** para la **Nintendo 64**, he incluso hizo unos modelos del ***FF VI*** para esta consola con los que demostrar el potencial de ***N64***.





Realmente sorprendió mucho a la gente, pero un conflicto económico entre **Nintendo** y **Square**, acabó con ese sueño. Cuando más tarde se presentaron las consolas **PlayStation** y **Sega Saturn**, **Square** anunció que el siguiente ***FF*** sería para la consola con la que **Sony** se abriría al mundo de los juegos, la **PSX**.

Silvercat
silvercat2c@hotmail.com

EMULANDO A NEO GEO

En un número en el que SNK juega un papel más que importante... ¿de qué si no íbamos a hablar en la sección de emuladores?

La magnífica trayectoria de SNK como compañía programadora de arcades recreativos se vio muy, pero que muy reforzada con el lanzamiento de su propia consola, la por todos conocida Neo Geo. La alta calidad de este hardware no fue óbice alguno para que SNK lanzase otra serie de máquinas, ya fuesen originales como la genial Neo Geo Pocket o versiones avanzadas de otras, como la popular Neo Geo CD. Todas ellas máquinas de muy alto nivel, estupendas para los jugadores amantes del videojuego en estado puro. Y por otro lado, todo un reto para los realizadores de emuladores, que lejos de frenar su creatividad programadora han llegado prácticamente a la perfección con estas consolas.

En efecto, lo has adivinado.

NEO GEO/NEO GEO CD/NEO GEO POCKET

NEO GEO

Se tardó bastante en lograr una emulación decente de esta consola, pero hoy día se puede decir que se ha alcanzado la perfección en este sentido. Las características técnicas, como ya habréis leído antes, de la consola son las siguientes: dos microprocesadores trabajando al unísono (un 68000 a 14 Mhz y un Z80), una resolución gráfica de 320x224, con la posibilidad de mostrar 4096 colores en pantalla y 380 sprites, y siete canales de sonido digitales más 8 FM. Una bestialidad en su tiempo, aún difícil de igualar en cuanto a potencial 2D actualmente. A pesar de todo, la gran potencia técnica alcanzada no requiere dentro de la emulación una máquina especialmente potente, funcionando, por ejemplo, ***Neo Rage X*** en un PC a 166 Mhz sin ningún problema.

Todos estos emuladores requieren para su funcionamiento la BIOS de la consola, formada por las roms *Neo-Geo.rom*, *Ng-lo.rom*, *Ng-sfix.rom* y *Ng-sm1.rom*. En algunos casos, las roms deberán estar en la misma carpeta del emulador, en otros, dentro de la rom del juego ejecutado en cuestión. Pero en fin, ahora paso a detallar un poquito sobre cada emulador de esta gran consola.

Se podría decir que el primero en emular la **Neo Geo** fue ***Neo Rage***, para MS-DOS y totalmente precario en cuanto a interfaz de usuario se refiere. En cambio, a pesar de ser totalmente prematuro, ***Neo Rage*** conseguía una emulación casi perfecta, con un rendimiento muy bueno en general, adoleciéndose únicamente de la falta de sonido. Pero a pesar de todo, mostraba que el camino ya estaba señalado, siendo muy buena señal el buen hacer de sus programadores.

Posteriormente, se hicieron varios intentos en los que los resultados no fueron del todo brillantes. ***NeoGem*** y ***NeoDanji*** se quedaron donde están, aunque podrían haber apuntado bien alto. Así pues, sus últimas versiones salieron a principios del 99, quedándose ahí para la posteridad. Pero no hubo que esperar mucho para que saliese el por entonces emulador definitivo de la consola de **SNK**: ***Neo Rage X***.

Neo Rage X presume de todas las virtudes dignas del perfecto emulador: una *GUI* tan sencilla como bien adornada, fácil configuración, añadidos como mejoras visuales de los juegos (tales como *scanlines*, *triple buffering* y demás virguerías gráficas para suavizar la resolución de los gráficos) y, esencialmente, una emulación que roza la perfección. Pero... ¿tan sólo la roza? Bien, la práctica totalidad de los juegos están emulados al cien por cien, sin fallo







alguno; pero a la hora de convertir ciertos efectos gráficos tales como, hacen imposible la correcta visualización en juegos como, por poner un par de ejemplos, ***Super Side Kicks 2*** (y posteriores) o el *scroll* del suelo de ***Karnov's Revenge***.

Curiosamente, ahí está, como siempre, el emulador de los emuladores: ***MAME***. Con la especial prioridad de emular todo lo susceptible de ser emulado en el ámbito de los *arcades* recreativos, **Neo Geo** no iba a ser menos para el popular ***MAME***. Así pues, son sólo añadir la *bios* de la consola en cada juego, ***MAME*** estará totalmente capacitado para ejecutar cualquier cartucho de esta consola. La única pega es la que suele acompañar siempre a ***MAME***, y esta es que la pobre optimización del emulador precisa de una máquina más bien potente. Pero para equilibrar la balanza, se ejecutan a la perfección los citados efectos gráficos de ***Super Side Kicks 2*** y cia.

Muy recientemente, han hecho acto de aparición un par de emuladores provenientes de la emulación de los *arcades* **CPS-2**. Nos estamos refiriendo al español ***Nebula*** y a ***Kawaks***. Ambos mantienen un altísimo nivel, prácticamente similar al conseguido por ellos mismos emulando a los juegos de la placa de **Capcom**. Incluso se mejora bastante la calidad de la imagen, gracias al aprovechamiento de las distintas funciones que los *Direct X* explotan de las tarjetas gráficas.

Las recientes *roms* de **Neo Geo** dumpeadas no son soportadas por todos los programas aquí comentados. En concreto, juegos como ***Prehistorik Isle 2***, ***Nightmare in the Dark*** o ***King of Fighters 2000*** sólo están emulados por estos dos últimos emuladores, incluso muy recientemente ***Kawaks*** tiene capacidad de soportar el genial ***Metal Slug 3***. Pero vamos, como todo lo que se cuece en este mundillo, puede ser cuestión de muy poco tiempo el que el resto se actualice y se pongan todos al mismo nivel.



En definitiva, y como podéis ver, la emulación de esa megaconsola es de las más avanzadas que existen, alcanzándose un nivel de similitud con el hardware original muy superior al obtenido por otros emuladores en máquinas de inferior potencia. Y dicho sea de paso, estos programas son toda una oportunidad de oro para todos aquellos que en su momento ansiaron hacerse con el *Rolls Royce* de las consolas y no pudieron.

NEO GEO CD

Si la emulación de **Neo Geo** era toda una perfecta realidad, la de **Neo Geo CD** no podía ser menos. Compartiendo en gran medida la arquitectura de la consola madre, **Neo Geo CD**, como bien su nombre indica, incluye de serie un lector de CD Rom de una velocidad, siendo esto toda una revolución. Y no sólo por lo que conlleva el cambio de soporte en los juegos (con sus pros y sus contras), sino por el brutal abaratamiento de los títulos en sí (recordemos que los cartuchos de **Neo Geo** son recordados, entre otras cosas, por lo abultado de sus precios). Así pues, imaginad el notición que supuso en su día el poder adquirir esos juegazos a un precio comparable al los de las consolas actuales.

Pero desde luego, lo que sin duda es más importante y gratificante para todos aquellos que en su día disfrutaron de la consola y sufrieron las agonizantemente lentas cargas desde el lector CD ROM de una sola velocidad de **Neo Geo CD** es el que estos emuladores aprovechan la mayor velocidad de los lectores de **PC**, solventando de medio a medio el gran problema de esta consola (en



serio, era realmente agonizante jugar a cualquier ***King of Fighters*** en su versión *CD*).

Por el momento, sólo hay dos emuladores de **Neo Geo CD** destacables. Estos son el pionero ***NEOCD*** (en sus versiones para ***Windows***, ***SDL*** y ***MSDOS***) y el anteriormente citado ***Nebula***. Ambos reproducen con bastante fidelidad todos y cada uno de los aspectos de la consola, ejecutando los juegos con más rapidez incluso que la **Neo Geo CDZ** (la otra versión que tenía el lector de doble velocidad).

NEO GEO POCKET

En sus dos variantes, normal y color, **Neo Geo Pocket** siempre ha sido una consola que de lejos superaba en ámbitos de calidad general a la portátil por excelencia, o sea, **Game Boy**. Con una CPU Toshiba TLCS-900H de 16 bits a 6.144Mhz y el omnipresente Z80 para controlar el sonido, el potencial de esta pequeñaja no se hizo esperar en el mundo de la emulación.

Aunque todavía queda para que el rendimiento de estos emuladores esté al cien por cien, lo por ahora conseguido permite disfrutar correctamente de la mayoría de los cartuchos disponibles. Uno de los primeros fue ***NGPocket Emulator***, que ya mostraba los primeros y esperanzadores pasos de lo que podía significar disfrutar en nuestros **PCs** de los juegazos de **SNK** y compañía, mostrando una calidad más que aceptable y una *GUI* tan sencilla como eficaz.

Siguiendo las directrices marcadas por el anteriormente citado, ***Neo Pop*** y ***Rape?*** hacen acto de aparición, mejorando en gran medida la ejecución global de la máquina. Como curiosidad, los



programadores no incluían la posibilidad de grabar las partidas de los juegos, para que únicamente estos emuladores tuviesen como única función el probar los juegos para después poder adquirirlos en su formato original. Una idea muy loable, a juego con la calidad de ambos emuladores.

Actualmente, el emulador más extendido es ***NeoPocott***, de los creadores de los emuladores de **Game Boy** ***Boycott***. Una de sus virtudes más destacables es que expande sus tentáculos mucho más que la mayoría de los emus, estando disponible en versiones ***Windows***, ***SDL***, ***Mac***, ***Linux***, ***DOS*** y ***Dreamcast***. Así, unida a la estupenda ejecución de las roms de los juegos, está la clara herencia de los emuladores anteriormente citados, permitiendo elegir el tamaño de la ventana de juego, pasar de la ***Pocket*** normal a la de ***Color*** y muchos detalles más llenos de sencillez y contundente eficacia.

Pues ya hemos realizado un pequeño viaje por el mundo de **SNK**, tanto fuera como dentro de los emuladores. Y precisamente, gracias a estos programas, tendremos un motivo vivo, muy vivo, para que las generaciones venideras de jugones nunca olviden a esta mítica compañía. Aquí en **Game Type**, por lo menos, nunca lo haremos.

Spidey
joserparker@eresmas.net





INSTALANDO UN SCREENPACK (+ 8 PERSONAJES)

Bienvenidos a vuestra sección favorita. Este mes os contaré qué es y cómo se instala perfectamente un screenpack. ¿Que qué es eso? Seguid leyendo y luego me lo preguntáis de nuevo...

Un *screenpack* es, como su propio nombre indica, un paquete (normalmente un archivo comprimido) que incluye todo lo necesario para cambiar la apariencia de nuestro ***MUGEN***. Ello incluye la pantalla principal, la *intro* (si tiene), el tipo de letra, las barras de *power*... en definitiva, todo. Hasta la voz de clásico "*Fight!*".

Una vez tengamos un *screenpack* o nos lo hayamos bajado de *InterNet* (normalmente suele estar comprimido en *ZIP* o *RAR*), lo descomprimiremos en una carpeta aparte. Antes de nada, si es vuestra primera vez os recomiendo que hagáis una copia de seguridad o que no tiréis el archivo original, pues es muy habitual pifiarla las primeras veces.

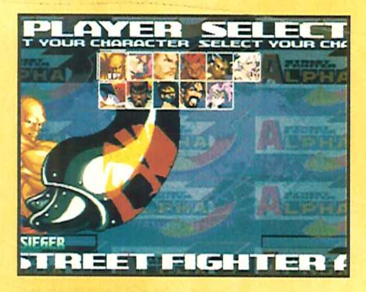
Tras esto, deberéis meter/sustituir cada archivo en su sitio. Por ejemplo la carpeta "*fonts*" (las fuentes utilizadas) es mejor que en vez de sustituirlas directamente, las copiéis dentro de la carpeta ya existente en vuestro ***MUGEN***, pues puede requerir alguna fuente básica para funcionar; y si no hacemos esto las originales pueden quedar eliminadas. Lo mismo ocurre con la carpeta "*data*", donde se encuentra la configuración general del programa. Por lo demás, copiar encima de lo que ya hay no debe de suponer un problema. Eso sí, mucha precaución con sustituir carpetas como la de "*chars*", donde podéis llegar a producir una catástrofe (os lo digo con la experiencia de perder un carpeta con unos 30). Una vez colocados todos los componentes del *pack*, procederemos a instalar los personajes y los escenarios de nuevo. Para ello abriremos con el ***Wordpad*** de toda la vida el documento "*select*" de la carpeta "*data*" y allí donde pone *[characters]* escribiremos los nombres de los personajes que queramos, y a continuación el de su escenario, indicando la ruta de acceso (normalmente la carpeta "*stages*") por defecto. Es decir, que siempre que nos enfrentemos a ese personaje en el modo *arcade*, saldrá en ese escenario. Por ejemplo, debe de quedar así:

Rugal, stages/blacknoah.def,





















donde *Rugal* es el personaje, la *coma y el espacio* son indispensables para que vaya bien, *stages* es la carpeta donde está el escenario, y *blacknoah.def* es el archivo de programa que se requiere para que funcione el escenario. Normalmente tienen dos, uno con la terminación *.sff* (imagen) y otro con *.def* (configuración).

Ésta breve explicación también sirve para aquellos que aún se lían con la introducción de personajes y/o escenarios. Así que tomad nota, pero leeros también los documentos originales del programa.

Como podréis ver por las imágenes que adornan éstas páginas, la cantidad de *screenpacks* y la versatilidad de ellos es grandísima, permitiendo acondicionar nuestro ***MUGEN*** para que se tenga una apariencia igual o similar a cualquier ***Street Fighter***, ***King of Fighters***, ***Mortal Kombat***, etc.

Crear un *screenpack* es a la vez que trabajoso, sencillo. Trabajoso porque hay que preparar uno a uno todos los elementos que se quieren incluir (recuadros para las caras, fondos para la pantalla de *vs*, etc), y sencillo porque para comenzar vuestra andanza en la creación de un *screenpack*, podéis editar/modificar uno ya existente hasta convertirlo en otro totalmente diferente.

Lo importante a tener en cuenta para los elementos es que todos deben compartir la misma paleta (para ello usad el programa ***Paint Shop Pro***) a 256 colores como máximo.

Los fondos de pantalla deben ser de *320 x 240 pixels* (tened muy en cuenta que en pantalla se ve luego al doble de resolución), para las posibles cajas para las caritas, de *26 x 26*; y por último para las caras en grande de los mismos, de *120 x 140 pixels*.

Ya con esto no hay más que jugar con las coordenadas para colocar cada elemento donde se quiera. De todas formas lo que os recomiendo es que miréis "las tripas" de algún *screenpack* ya hecho, para

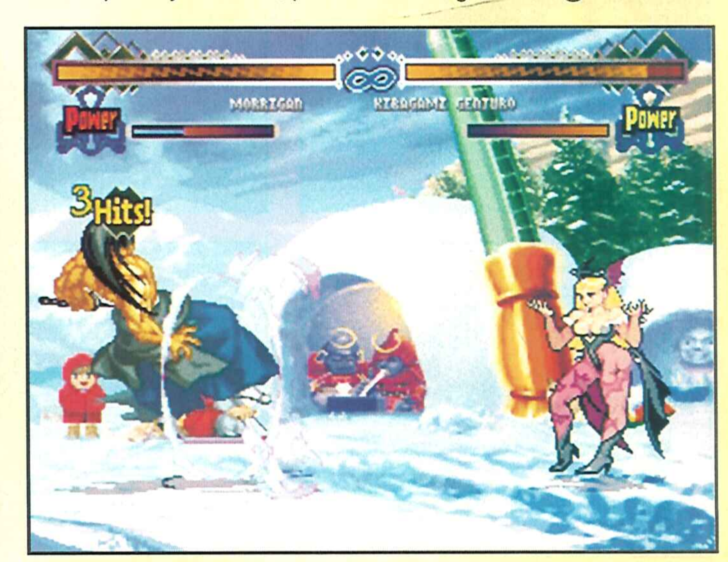


saber por dónde tocar y cómo colocarlo todo de una forma más o menos lógica. Una vez más, en caso de duda, y si no también, os recomiendo visitéis el canal ***#mugen*** del **IRC Hispano**, donde os podrán aconsejar, ayudar y poner al día de los mejores personajes del momento.

Y ahora, para que no os sepa a poco, 6 personajes.

God Omega Clarens
omegaclarens@hotmail.com



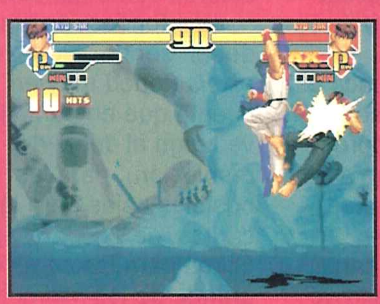


RYU SNK









"Pero... ¿esto qué eees?" Dirán muchos. Je, je, je... Pues sí, simplemente es un *Ryu Hoshi* (**CAPCOM**) convertido al estilo de personajes de **SNK**. Recordemos que los programadores de **CAPCOM** para hacer las animaciones usan dibujos coloreados y los de **SNK** pixelados uno a uno. Pues habiendo modificado *sprites* de diversos personajes de **SNK**, se ha llegado al fabuloso trabajo que podéis ver. Un *Ryu* al más puro estilo ***KOF*** perfectamente ajustado y animado con varios *DMs* también bastante bien hechos y... ¿paletas de piel verde?

Seleccionadle con el botón *start* pulsado y ya veréis...

Por supuesto tiene la voz del *Ryu* original para redondear uno de los personajes raros de **MUGEN** que más nos ha gustado hasta la fecha.



EVIL RYO











Evil Ryo ha sido uno de los personajes que más ha pasado de mano en mano hasta ser finalizado. Objeto de burlas y chistes varios por su clara apariencia de pirata, he de decir que como *co-creador* estoy bastante contento del resultado final. Usando como base el *Ryo Sakazaki* creado por *Muhanzoa*, fué convertido por *TA-Chan* y por mí, haciéndole más fuerte, más feote, y añadiéndole dos *DMs* nuevos y bastante destructivos: el *Hyper Haow Sho Koh Ken* (un tremendo rayo de energía aprendido directamente del propio *Akuma*) y una variante potenciable del *Phantom Hurricane* de *Benimaru*, más rápida, dañina y difícil de esquivar. Como dato curioso, en un principio lo bauticé como *Battosai* (por su carácter de personaje asesino) pero tras diversas opiniones quedó finalmente como *Evil Ryo*. Podéis descargarlo de **http://hispamugen.iefactory.com**, una impecable página que personalmente me gusta mucho por su diseño, actualizada y llevada por el colega *NeoKensou*.

EVIL KEN



Si el de antes era bestia, *Evil Ken* es directamente EL PERSONAJE MÁS DESTRUCTIVO CREADO jamás para el **MUGEN**. Con una *intro* que nos sitúa en la historia del personaje (vedla vosotros mismos), nos encontramos ante un personaje **CAPCOM** perfectamente ripeado y editado en su mayoría de *sprites* (la pose principal queda bastante bien conseguida). *Evil Ken* es capaz de dejar *KO* a cualquier personaje en segundos. No es una exageración. Quizá puedas ir ganando de sobras el combate, pero como te agarre, ya no pisas el suelo de nuevo estando con vida. Es capaz de endiñarte hasta 3 *supers* seguidos sin despeinarse; y sí, es un personaje muy *cheap* (truquero como él solo). Personalmente lo recomiendo como jefe final, ya que hasta la fecha no se ha hecho aún ningún personaje tan destructivo como éste, y probablemente no se hará... Aunque he leído rumores de un personaje editado a partir de éste, una especie de bio-guerrero. Os mantendré informados. Y, por supuesto, es un personaje que no debe faltar en vuestro **MUGEN**.



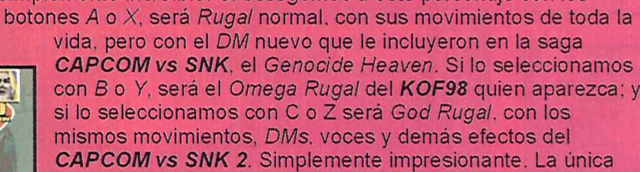


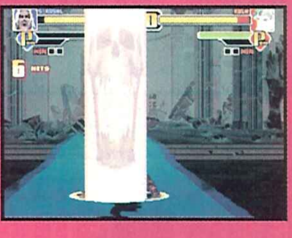
RUGAL MIX





No, no es un nuevo disco ni la canción de moda, es simplemente mi personaje estrella de **MUGEN**. *Rugal Mix* (también se le puede ver como *Rugal X3* o *G-Rugal*) combina en un sólo personaje sus tres versiones conocidas. Es decir, *Rugal Bernstein*, *Omega Rugal*, y... *God Rugal*. Sí, como lo leéis. Todo un trabajo muy bien pensado y llevado a cabo. A todo esto, contamos con que tiene las voces de todas sus versiones. Simplemente increíble. Si escogemos a éste personaje con los botones *A* o *X*, será *Rugal* normal, con sus movimientos de toda la vida, pero con el *DM* nuevo que le incluyeron en la saga ***CAPCOM vs SNK***, el *Genocide Heaven*. Si lo seleccionamos con *B* o *Y*, será el *Omega Rugal* del **KOF98** quien aparezca; y si lo seleccionamos con C o Z será *God Rugal*, con los mismos movimientos, *DMs*, voces y demás efectos del ***CAPCOM vs SNK 2***. Simplemente impresionante. La única lástima es que sus archivos explicativos de ataques están en japonés (su autor, *Tin*, es del país del sol naciente), y tras la infructuosa tarea de ponerme en contacto con su autor (parece que además no sabe inglés) he decidido, rigurosamente por mi cuenta y respetando el trabajo, original, adaptar el personaje al público occidental, traduciendo los documentos y arreglando los *sprites* corruptos que tiene el personaje. Actualmente estoy trabajando en ello, y cuando acabe encontraréis el trabajo final en el *CD* de la revista (el de este mes es la versión japo). Otra pega es que como la novedad es el modo *God*, la *Inteligencia Artificial* del personaje sólo se activa un poco cuando sale en ese modo, dejando mucho que desear las otras dos versiones. Aun así altamente recomendado desde aquí. Seguid atentos...











Y'

Curiosidad allá donde las haya. Éste personaje debe su existencia a los rumores que hubo sobre si *Yashiro* hubiera aparecido de nuevo en el ***KOF2001***. Podemos constatar que finalmente no ha sido así, pero el personaje ya ha sido creado. Y con mucho más criterio de lo que parece. *Y'* no es más que una versión de *Yashiro* con la ropa de *K'*, tez más morena y guante de color negro. El acabado está bien currado, pero en la pose normal de *stand* se desdibujan los *sprites*, ya que *Yashiro* es más corpulento que *K'* (el cuerpo está aumentado al 50% de su volumen normal). Como si *Y'* hubiera sido creado por el *NESTS*, lleva un guante como el de *K'* de color negro, y a la hora de luchar contra él, aparte de ser difícil de por sí, hace un uso excesivo de sus *strikers* fantasma *Goenitz*, *Shermie* y *Chris*. Con especiales como una versión rara del *Ryuko Ranbu* de los chicos del ***Art of Fighting*** y otro *DM* semejante a la cúpula de energía de *Zero* (***KOF2000***), éste personaje llega a ser realmente difícil de vencer a veces. Atentos a su intro, semejante a la de *Krizalid*. Un personaje bastante currado y recomendado, pero con quizá demasiados fallos visuales.





SUPER KULA



En realidad este personaje no se llama así, pero la denomino "*super*" porque es una versión bastante potente de la linda luchadora de cabello celeste. Además de sus ataques de hielo habituales puede llamar en cualquier momento a sus *strikers* habituales (*Diana*, *Foxy* o *Candy*), a excepción de su fantástico *another striker* (>_<), que a éstas alturas todo el mundo debe saber quién es...

A todo ell, se le ha incluido la opción de un especial diferente (o de grado desigual) por cada botón, y estoy hablando de UNA KULA DE SEIS BOTONES. Así tenemos sus dos ya conocidos *DMs* y las nuevas inclusiones: una ráfaga de cortantes fragmentos de hielo (más su versión potenciada al puro estilo *Kame Hame Ha*) y un *combo/súper* de dos *uppercuts* congelantes bastante difícil de preveer. Como pegas, no tiene todas las poses de victoria de la *Kula* normal, ni tampoco tiene ningún agarre, pero como es un personaje adorable, se le perdona.





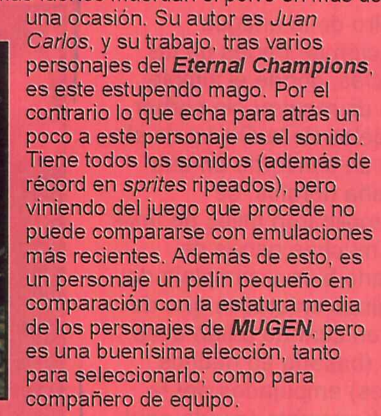




SYOUS

Éste mago procedente del ***Dungeons & Dragons: Shadows Over Mystaria*** es una creación 100% española, y ciertamente buena, ya que ¡tiene todas las magias y ataques del juego! Y los que no lo conozcáis, deciros que es un *Beat 'em up* de **Capcom**.

Buen ajuste de ataques y recursos casi ilimitados. *Syous* posee unas demoledoras magias que hace que hasta los personajes más fuertes muerdan el polvo en más de una ocasión. Su autor es *Juan Carlos*, y su trabajo, tras varios personajes del ***Eternal Champions***, es este estupendo mago. Por el contrario lo que echa para atrás un poco a este personaje es el sonido. Tiene todos los sonidos (además de récord en *sprites* ripeados), pero viniendo del juego que procede no puede compararse con emulaciones más recientes. Además de esto, es un personaje un pelín pequeño en comparación con la estatura media de los personajes de ***MUGEN***, pero es una buenísima elección, tanto para seleccionarlo; como para compañero de equipo.







KENSHIN HIMURA

Sí señores, aquí tenéis un *Kenshin* para el **MUGEN**. Como resultado de modificar a *Baiken* del **Guilty Gear** un tanto cutremente (no le han puesto el brazo que le falta, sino que le han alargado la manga, jajaja), tenemos a éste *Kenshin* con pechos (si, porque no le han modificado tampoco la fisonomía de *Baiken*), por lo que algunos movimientos llama demasiado la atención. Manejado por el ordenador es capaz de crearte algún que otro problemilla, pero a la hora de manejarlo tú es un auténtico suplicio. De movimientos desajustados y de animaciones rotas está llenito, pero la cachondada viene cuando llama a su *striker Seijuro Hiko* (su maestro), editado a partir de *Kagami* (***Last Blade***) y te da un tajo así por la cara. Como curiosidad está muy bien, pero es un personaje en el que se podrían haber esforzado más. Comprobad por las imágenes que el resultado está vistosamente bien, pero no es igual a la hora de controlarlo o verlo en movimiento. Buena idea, pero muy mal aprovechada.





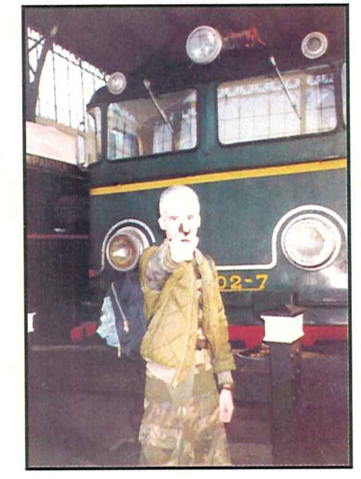
FERIA DEL CÓMIC DE MADRID

FERIAS "EXPOCOMIC Y EXPOGAMES"

Con faldones negros y guadaña en mano, el sufrido redactor al que estáis leyendo se paseó entre los días 22 y 25 de Noviembre por el acontecimiento friki por excelencia para los que no pudimos ir hace unos meses a Barcelona. Bajo el cartel de Hobbyland 2001 se reunían, en principio, las ferias de Expocómic y Expogames que tanto juego dieron el año pasado, pero que cada vez se organizan peor.



Dentro de la antigua estación de trenes de las *Delicias*, donde el simple acto de respirar sin sorber los pelos de la *Dejiko* de al lado se convertía en una hazaña heroica, se arremolinaron miles de *frikis* con muchas ganas de pasarlo bien y complejo de sardinas enlatadas que de vez en cuando caían a las vías (basado en hechos reales) empujados por la muchedumbre (desde aquí pido perdón a todo aquel que se acordase de los muertos de aquel tío de pelos largos vestido de *Testament* (***Guilty Gear X***) cuando recibiese algún que otro guadañazo involuntario... (*¡Juro que no lo hice a propósito! ¡Si es que no había sitio para moverse! ^_^U*)



¿Y qué es lo que por allí se vio? Pues bastante menos de lo que la mayoría esperábamos. Contamos, como es habitual, con la presencia de numerosos *stands* donde se vendía cómic de todo tipo y *merchandising* variado; También pudimos encontrar algún que otro puestecillo donde se nos vendían videojuegos y que fueron las únicas referencias al mundillo de las videoconsolas que pudimos encontrar (y es que, aun siendo triste decirlo, parece que en el nombre de **Expogames** no tenían cabida las plataformas informáticas -_-), y la hermosísima modelo de *Carlos Díez* (*que gustosamente se ofreció a posar para una foto con nosotros, ku ku ku ^o^*) se encargó de alegrar el *stand* de dibujo, aerografía y maquillaje del conocido dibujante (*mira que odio al personaje de Eidos, pero esta chica era muy maja ^_~*).



Dos fueron las películas estrella que pusieron los dientes largos a cuantos por allí se pasaron; El espeluznante trailer de *Peter Jackson* para la adaptación de la mítica obra de *Tolkien*, ***El Señor de los Anillos***, nos puso los pelos de punta a todos los amantes de la *Tierra Media* (pese a que se reprodujese en la "panorámica" pantalla de un ordenador portátil). La segunda película no le quedó atrás, pues ya teníamos ganas los *fans* del guionista de cómics *Alan Moore* (autor de obras de arte de la talla de *Watchmen*, *Miracleman* y *Swamp Thing*, entre otras) de poder palpar su aclamado **From *Hell*.** Dentro de uno de los vagones presenciamos el *making off* y una galería de bocetos y *storyboards* de esta película ambientada en la Inglaterra de *Jack el Destripador*.

El espacio otorgado a **Expogames** lo ocuparon varias mesas en las que se jugaron partidas de rol a los



clásicos ***Lord of the Rings**, **Call of Chuthulu**, **Vampire the Masquerade**, **Rolemaster*** y ***Kult***, mientras la verdadera multitud se reunía en la zona dedicada a los juegos de cartas (¿quién no conoce a estas alturas ***Magic, the gathering***?). Todo ello habría estado muy bien de no ser porque, entre las mesas y mesas llenas de naipes, no había ni una mísera **Dreamcast** a la que echarle el guante. Parece ser que pese a que el año pasado sembraran el salón con varias videoconsolas, este decidieron que era mucho más importante traer al pedante presentador del concurso de *cosplay*.

¡Sí, amig@s lectores, hubo *cosplay*, y desde luego debo decir que fue lo más llamativo de todo el Salón!

Y es que entre la gente que apaciblemente compraba sus cómics sin meterse con nadie se escondía todo un elenco de personajes de *anime* y videojuegos que dieron la nota de color que se merecía el evento. El grupo al completo de ***Utena***, unas simpatiquísimas *Ranma* y *Ukio*, *Dejiko* y *Rabi 'n Rose*, un grupo de chiquillas caracterizadas como los personajes de *Card Captor Sakura*, algunos de los protagonistas de ***Rurouni Kenshin*** y ***King of Fighters***, la majísima y dispar *troupe* de *Amelia*, *Rinoa*, *Misato* y *Zelgadis* (disculpas a la otra chica que iba con ellas, pero se fue corriendo antes de que pudiese preguntarle por su disfraz ^_^U) e incluso *Nobuo Takahasi* (el desquiciado co-protagonista de ***Dragon Head***) entre otros se cruzaron con mi grupo del ***Guilty Gear*** (*Faust* y *Chipp* incluídos) en el que adoptamos a *Yitan* (protagonista del ***Final Fantasy 9***), *Krizalid* (nuestro reportero *Clarens*) y *Kula*. Mención aparte al personajillo que nos persiguió durante todo el evento intentando convencernos de que se trataba del humorista *Tom Green*, pero no coló porque no era ni la mitad de bueno.

Por otro lado, pese al buen compañerismo general que había entre los aficionados, se echó en falta un concurso de *karaoke* y alguna que otra proyección de *anime* (tan sólo pusieron los algo de ***Love Hina*** y además el último día, que fue cuando menos gente acudió), lo que demuestra que, pese a que el público en el sector crece cada vez más y con mayor interés, se empeñan en tratarnos como un subgrupo marginal sin voz ni voto. Eso sí, debo dar mi sincera admiración a la decisión de dar entrada libre a todo aquel que acudiese disfrazado.

Como conclusión, caos total de organización que se salvó gracias a las ganas de buen rollo.

Today is a good day to die!

Torke the Undead
Torke@wanadoo.es

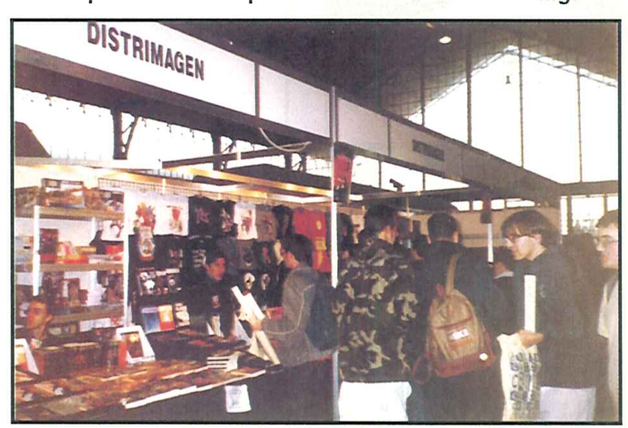
EL SALON EN 3 FOTOS



En la fotografía de arriba podemos ver la carpa destinada a los juegos en Expogames, donde, como ya hemos señalado, se jugaron a *RPGs* tan clásicos como *The lord of the Rings* o *Vampire, the Masquerade*.



Arriba, las mesas de pintura. Abajo, una muestra de los numerosos *stands* que poblaban el salón, donde podías adquirir distintos tipos de *cómics* o *merchandising*.



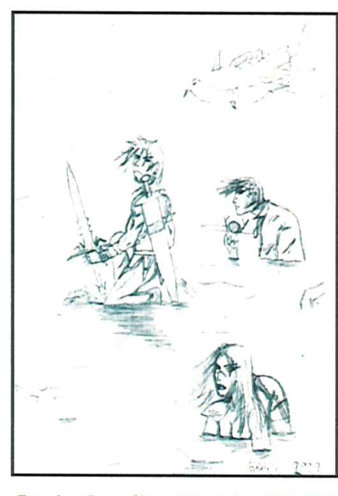
FRIKILANDIA

EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

Y estamos en Navidad, y para este mes he recibido unas cuantas cartas que por estrujar el dossier al máximo voy a verme obligado a responder en tan sólo 2 hojas. Veremos si podemos ampliar la sección a 3 o 4 páginas para próximos números, porque 2 no dan para mucho (especialmente si mandáis dibujos, cosa que espero que hagáis). Vamos a ver lo que me toca responder en este número...



Indalécio José Góngora (Almería)



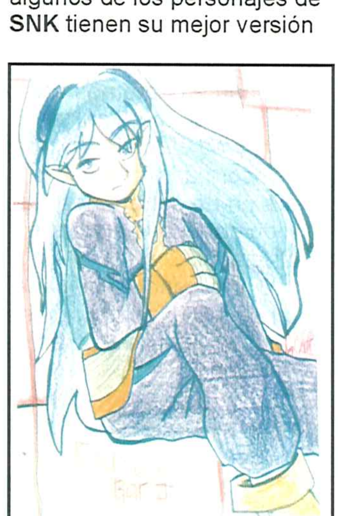
Ramiro González - Mostoles (Madrid)

José A. Sanz (de Zaragoza) me pregunta cómo es posible que las otras revistas de videojuegos se vendiesen más que ***Loading***. Hombre, no todas se vendían más que la nuestra (hay algunas de cuyas ventas os reiríais), pero está claro que hablar mucho de fútbol, coches y *laracrofes* vende más que nuestros temas habituales. Si no fuese de este modo seguro que las sagas ***KOF*** o ***Fatal Fury*** habrían llegado muy lejos, máxime con las versiones especiales que aparecieron de estos juegos para **PSX** (como el magnífico ***Dominated Mind***, para nosotros el mejor ***Fatal Fury*** con diferencia). Así pues, toda revista que se preste a dar pósters de *Lara* o Pokémon tendrá la admiración de los miles de niñatos que lejos de buscar información recurren a comprar tales publicaciones con objeto de decorar su habitación. De todos modos cada uno es libre de hacer lo que quiera, así que las ventas dependerán de lo que el lector desee. Pero tranquilo, esta vez esperamos aguantar más de lo que lo hicimos la vez anterior. Respecto a la mil veces efectuada pregunta de si saldrá el ***KOF2000*** para alguna plataforma... pues hasta la fecha sigue sin estar anunciado, así que habrá que esperar un poco más o darlo por imposible. El ***Versus Mode Fan Club*** fue un intento por parte de algunos miembros del equipo de revivir el clásico club sobre juegos de lucha, que no llegó a ninguna parte porque apenas se recibió respuesta. De todos modos al poco tiempo comenzamos a hacer ***Hentype*** y si lo hubiésemos llevado adelante nos habríamos visto obligados a cerrarlo. Una pena.
Hombre, pues sí que nos gusta el ***Capcom Vs SNK 2***. Es de lo mejor en lucha *2D*, lo que pasa es que, como dices, el control no es tan bueno como debería. Y no me refiero a que los ataques no salgan, sino que se han pasado con la facilidad de parar un ataque especial dando simplemente al puño flojo (en el caso de los *Ryuko Rambus*). También molesta que no haya combos largos al estilo de los nuevos ***KOF***, pero es mucho más táctico (al estilo del ***AOF*** o el ***SFIII***) y, digan lo que digan, algunos de los personajes de **SNK** tienen su mejor versión en este juego precisamente por contar con una gama de ataques sumados de varias entregas en las que saliesen. Recuperar la sección de bandas sonoras de juegos... es algo que hemos pensado alguna vez, pero aún estamos poniéndonos al día en material para poder llevar adelante unas sección así. Ten en cuenta que nos hemos parado un año entero desde que dejamos ***Loading***.

Juan Manuel Sánchez (de Sevilla) piensa que se suele hacer preferencia a contestar *e-mails* que a cartas. Cosa errónea. Fíjate si tras el nombre de los lectores pone la ciudad de procedencia o "*vía e-mail*". Así verás que por norma contestamos a más cartas de correo ordinario que a *e-mails*. Sobre Mugen ya ves que seguimos metiendo juegos con nuevos personajes en el *CD*. Si quieres tenerlo en tu disco duro no tienes más que copiar la carpeta a la unidad de *HD* que tengas o prefieras y si quieres que se guarden los datos de cambios lo que has de hacer es ir a la carpeta "*Data*" dentro del ***Mugen*** una vez esté en el *HD* y allí seleccionas todos los



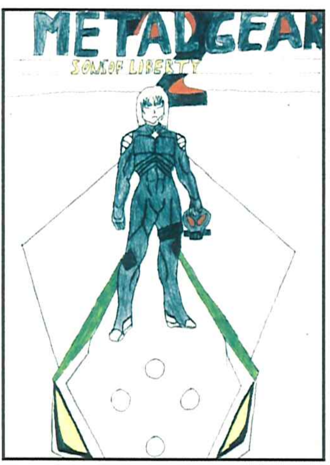




China García desde Albacete nos demuestra que sabe dibujar muy bien con estos tres dibujos originales

ficheros que haya, pulsas el botón derecho del ratón, le das a "propiedades" y desactivas la opción "*Sólo lectura*". Ya puedes empezar a jugar y cambiar las teclas, los niveles de dificultad y las opciones de equipo (tras dejarlo todo a tu gusto recuerda grabar los cambios dentro de ***Mugen***). ¿Hay 6 personajes que no te van del ***Mugen 1***? Esto puede ser por varios motivos. El 1º que tu **PC** no tenga memoria suficiente para cargarlos, el 2º que tu tarjeta gráfica no los soporte, y el 3º que se te haya rallado el *CD* por la parte en la que se encuentren (cosa chunga). Prueba a poner el juego en el *HD*.

Pedro Herrero (de Madrid) nos pide que hagamos una sección sobre ***RPGMaker***. Para quienes no sepan de lo que se trata, ***RPGMaker*** es (en rápida explicación) un programa base como el ***Mugen*** pero para hacer *RPG*s. Lógicamente es mucho más difícil de programar que el ***Mugen*** (aunque hacer personajes de lucha no es tampoco una tarea poco laboriosa). El problema que tenemos es que entre nuestros redactores no tenemos a ninguno con la experiencia suficiente para



Dibujo de Iori - Motril (Granada)

llevar una sección así. Si alguno de vosotros tiene hecho un juego propio y quiere que salga en el *CD* puede hacernoslo llegar por correo ordinario o *e-mail*. Y a ver si podemos centrarnos en algún número y hablar todo lo que se pueda al respecto...

Ramiro González (de Móstoles, Madrid) me pregunta de qué juego es la música que pusimos en el *CD#2* llamada "*Elemental Gearbolt OST & Drama*". Emmm... ~_~u ¿Cómo te lo diría yo...? Pues es del ***Elemental Gearbolt***. Ya, ya se que no hablábamos de ese juego en la revista. Tenemos por norma poner algo de música en los *CDs* que se salga de los contenidos para hacer los compactos más variados. El juego en cuestión es un magnífico *mata-naves* que apareció hace un par de años en **Playstation**. ¿No lo conoces? Te lo recomiendo. Lo de poner chorraditas en el *CD* de tipo *skins* para *winamp* o *wallpapers*... es algo que haremos más adelante, ya que llevamos poco tiempo con la revista y apenas nos hemos podido poner a hacer más cosas que lo que tenéis en las manos. Es difícil empezar, así que tiempo al tiempo.

Miguel "Iori" Herrero (de Sax, Alicante) me pide que hagamos un nuevo extra de ***KOF***. Pos otro voto más al saco, aunque como ya he dicho varias veces es muy pronto para liarnos a hacer especiales. De todos modos sabéis que aquí el ***KOF*** es tan diario como el comer... Y no, no es que no queramos hablar de ***Street Fighters***, es que apenas salen, porque en cuanto caiga el ***Zero3 Upper*** de **GBA** haremos una *review* como dios manda. El hecho de que a mí personalmente



Estos dibujos originales nos los remite Miguel Herrero Herrero - Sax (Alicante)

me pueda gustar más la saga ***KOF*** que la de ***SF*** no dice nada, te lo aseguro. Es más, lo que siempre me ha gustado más ha sido **SNK** respecto a **Capcom**, pero no es más que el gusto de un matao como yo, que vale tanto como el gusto de cualquiera de vosotros. Y a mí particularmente (ya que tanto te interesa mi opinión sobre ***KOF***) me parece que las últimas entregas están perdiendo su gracia porque no aportan nada nuevo (recuerdo que el sistema de *striker* fue inventado por **Capcom** para el ***Marvel vs Capcom***).

Joaquín "Quino-Wan" (vía *e-mail*) me pregunta sobre el futuro de **SNK**, cosa que verá de sobras respondida en la parte final del dossier que este mes dedicamos a la compañía. Por su parte, **Capcom** anunció que ***Capcom Vs. SNK 2*** sería su último juego de lucha *2D* y que por ello había incluido los 6 sistemas de juego y una buena cantidad de personajes. Hay muchas páginas *web* y revistas que hablan de una 3ª entrega, pero no son más que rumores y nunca **Capcom** ha dicho nada oficial al respecto. Es



más, si dicen que sería su último *Vs. 2D*, no tiene lógica que ahora sacasen el ***3*** y que además fuese para **Gamebox** es algo que suena muy raro (**Nintendo64** no ha sido una consola para la lucha, y no parece que **Gamebox** lo vaya a ser tampoco, al menos de momento). Sea como sea, todos esperamos que el fin de los juegos de lucha *2D* esté aún muy, muy lejos. Ya sea de manos coreanas, japonesas o chinas mandarinas... ¡que la lucha siga su camino!

Nos leemos el mes que viene. ¡Feliz año nuevo a todos!

Mr.Karate

SUSCRIPCIONES

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES



Nº1: Dossier GameBoy Advance, Capcom Vs. SNK 2, Angel Blade, KuruKuru MaruMaru, Parappa 2, Nintendo Space World 2001, Forget me Not, Taiho Shichauzo, Captain Tsubasa Road to 2002, El Coleccionista de Monstruos, Mugen, Final Fantasy Universe...



¿PIENSAS PERDERTE UN SÓLO NÚMERO DE LA PUBLICACIÓN QUE ESTABAS ESPERANDO? ¡SUSCRÍBETE A GAMETYPE!

¡NINGUNA REVISTA SE HA ATREVIDO A LLEGAR TAN LEJOS!

¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Enero del 2002. También puedes hacerlo por teléfono. llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (doce números) : 6500 ptas

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Apellidos ______ Nombre ______

Dirección ______

Código Postal ______ Ciudad ______ Provincia ______

Apdo Correos ______ Tlf. ______ Edad ______

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ______

Números atrasados: ______

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ______ Fecha de caducidad ______

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

Firma (obligatorio)



MELODIMOLA



TV HITS

496	Ally Mc Beal
176	Beverly Hills 90210
182	Bonanza
190	Charlie's Angels
189	Dallas
499	Dirty dancing
308	Pretty woman
309	Pulp fiction
44438	Rocky 3
191	Dynasty
192	Fame
228	Mission impossible
274	The Simpsons
501	Flashdance
194	Friends
195	George of the jungle
503	Ghostbusters
17833	Girl From Ipanema
54995	Goldeneye
53410	Good vibrations

GREATEST HITS

19973	In the navy
41173	It wasn't me
19792	It's now or never
12091	Dont worry be happy
19408	Ms Jackson
120	Narcotic
58978	Ne me quitte pas
367	No woman no cry
388	Black is black
11576	Satisfaction
21090	Scooby doo
49325	She bangs
64472	Stronger
56388	Supreme
72128	The call
274	The Simpsons
510	Torn
81936	Video killed the radio star
32527	We will rock you
13718	Wassuup

TU ERES DIFERENTE

WWW.LOGOMOLA.COM

906 292 503

Este servicio sólo es accesible a partir deteléfonos NOKIA Tm y SAGEM Tm.

0,90€ min

Manda mensajes divertidos a tus amigos con voces de South Park, Torrente, Dinio, Tamara, Jesulín, Risitas, Carlos (el Yoyas), Boris...

FUNNY LINE



Envía mensajes de amor, perdón, invitación, amistad, saludo, ruptura...

0,90€ min

906 291 156

Vale para todos los teléfonos!

¿SABES YA LO QUE PEDIRLE A LOS REYES?

アニメ、漫画情報誌

アニタイプ

Anitype

MANGAZINE

REVISTA + CDRom por SÓLO 2,98 €